GOLDENEYE 007 • FALLOUT NEW VEGAS • SUPER SCRIBBLE NAUTS • GT5

MEGACONSOLAS

El Corte Inglés

Nº 89 · Noviembre 2010 · www.elcorteingles.es

SONIC COLOURS
RENOVACIÓN ENERGÉTICA

KINECT
JUEGA SIN CONTROL

GOD OF WAR
FANTASMA DE ESPARTA

EL PROFESOR LAYTON
Y EL TIEMPO PERDIDO

FABLE III
LA SAGA SE REINVENTA

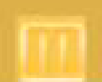
MEDAL OF HONOR TIER 1
SOLDADO UNIVERSAL



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Alejandro Pascual, Jotacé
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
William van Dijk, Galibo, Gorrinch
Director Comercial:
Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Leo Rey
Imprime:
Rivadeneyra
Depósito Legal:
M-43083-2002



La llave virtual

Es tiempo de reencuentros con las grandes sagas; de renovación en la experiencia de juego con nuevos ingenios para disfrutar más de nuestro pasatiempo favorito; de agradables resurgimientos cual ave fénix. Noviembre es un mes importante en el que se descorre un telón de terciopelo fino a la espera de grandes sorpresas. Ahí es nada ese nuevo «Medal of Honor» armado de nuevas ambiciones para cambiar el curso de la guerra, dispuesto a involucrar al jugador con un uniforme de élite con el que pegar tiros sea algo diferente a lo habitual. O la tercera saga de «Fable», reinventada para una historia fascinante, sin perder un ápice de su esencia rolera. Sobre revolucionar la forma de juego, ¿qué os parece hacerlo sin control? Kinect es la propuesta y en páginas interiores descubriréis por qué es imprescindible tener en el salón de casa el dispositivo que ahora lanza Microsoft. Como también se hace necesario conseguir «Sonic Colours», la plataformera vuelta del erizo azul, que si bien parecía haber perdido gas últimamente ha recargado pilas y no veas como viene, lanzado. Y mucho de ello se lo debe a unos inesperados y simpatiquísimos aliados, los Wisps. Sígueles la pista en las páginas de Megaconsolas y descubre sus poderes.

J.M. Fillol





wisp blanco



QUE NO PARE LA MÚSICA

Estas navidades se presentan muy moviditas gracias a los nuevos periféricos de movimiento.

Nueva Navidad, nuevo aluvión de juegos musicales. Este año la oferta no será tan amplia comparada con otros años, pero sí será mucho más variada, gracias, sobre todo, a nuevas plataformas como Kinect, que nos ofrecerán una nueva forma de bailar, sin ningún tipo de mando. Se trata del primer juego de baile sin mandos que reconoce los movimientos de todo tu cuerpo. Con él, podrás poner en práctica coreografías reales, mientras disfrutas de una sensacional banda sonora repleta de los mejores artistas, como Basement Jaxx, Nelly Furtado, Benny Benassi, Nina Sky, Cascada, Pitbull, Fannypack o Rihanna. Pero no todo será bailar; cantar es la actividad musical por excelencia, y lo demuestran año tras año juegos como «SingStar», con el que este año podrás pavonearte a solas o con hasta 4 jugadores cantando las mejores canciones y usando los nuevos mandos de movimiento PlayStation Move. Además, también podrás pasarlo en grande cantando tus temas preferidos con «Disney Sing It Party Hits», que incluye canciones y vídeos musicales de artistas como Demi Lovato, Selena Gomez, Justin Bieber, Black Eyed Peas... además de canciones de Camp Rock 2!

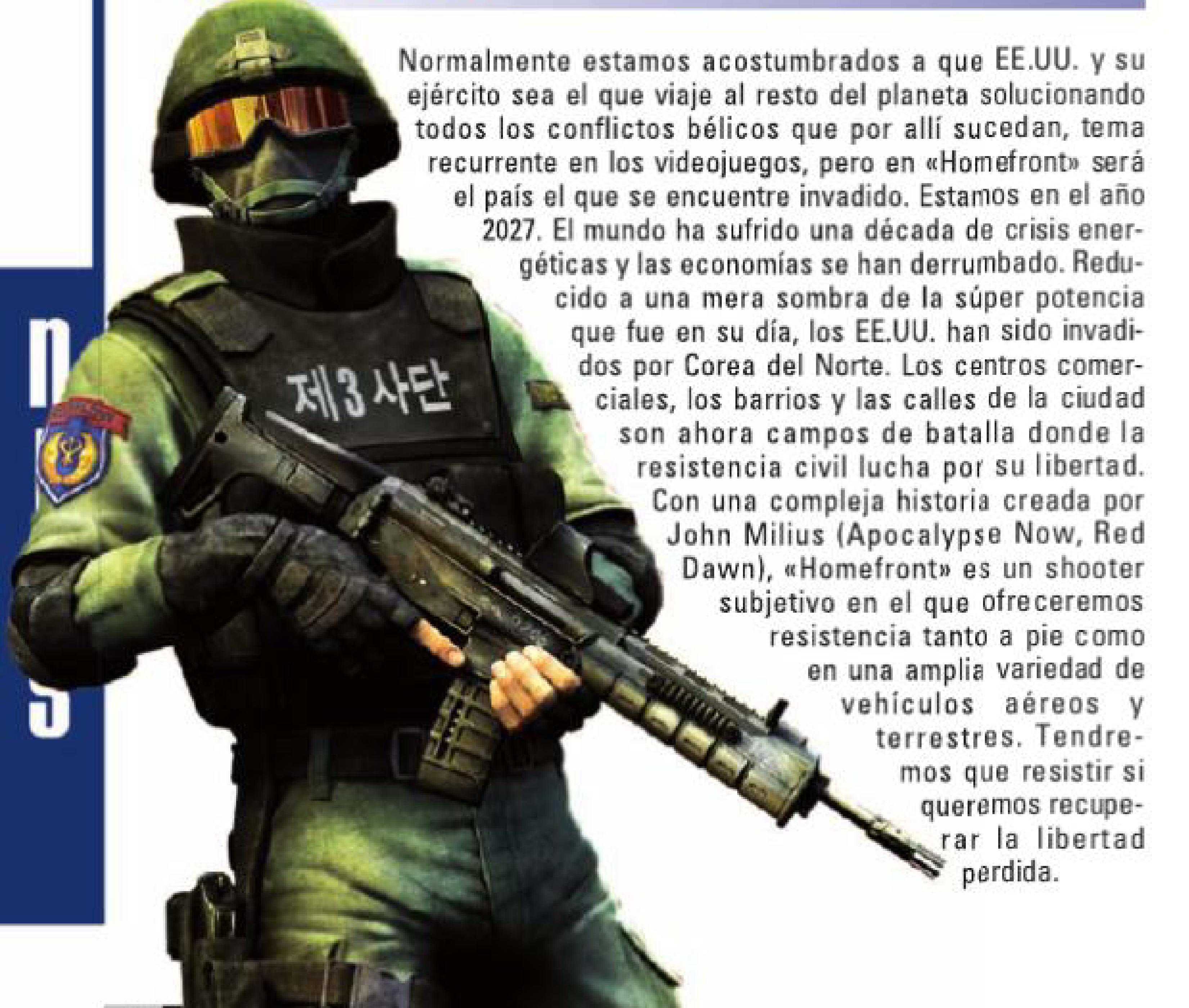
Perfil del jugador

Pero si lo tuyo no es tanto de menear el cuerpo o las cuerdas vocales, pero disfrutas de la música como el que más, lo más seguro es que «DJ Hero 2» sea lo que estás buscando, un título muy en la línea de «Guitar Hero», en el que podrás mezclar canciones para convertirte en el mejor DJ. Esta nueva edición trae novedades y un repertorio amplísimo de canciones, además de la lista completa del primer juego. Para que vaciles de DJ. Aunque, si lo que quieres es alardear de conocimientos musicales, nada mejor que «Buzz! El Concurso Musical Definitivo», para responder a miles de preguntas relacionadas con el mundo de la música. La edición de este año incluye funciones con PSMove. ¿Ya has elegido como pasar estas navidades?



El peligro, ahora en casa

HOMEFRONT



Normalmente estamos acostumbrados a que EE.UU. y su ejército sea el que viaje al resto del planeta solucionando todos los conflictos bélicos que por allí sucedan, tema recurrente en los videojuegos, pero en «Homefront» será el país el que se encuentre invadido. Estamos en el año 2027. El mundo ha sufrido una década de crisis energéticas y las economías se han derrumbado. Reducido a una mera sombra de la súper potencia que fue en su día, los EE.UU. han sido invadidos por Corea del Norte. Los centros comerciales, los barrios y las calles de la ciudad son ahora campos de batalla donde la resistencia civil lucha por su libertad. Con una compleja historia creada por John Milius (Apocalypse Now, Red Dawn), «Homefront» es un shooter subjetivo en el que ofreceremos resistencia tanto a pie como en una amplia variedad de vehículos aéreos y terrestres. Tendremos que resistir si queremos recuperar la libertad perdida.

Sin necesidad de una televisión adaptada

ENSLAVED EN 3D

Namco Bandai ha anunciado el primer DLC para «Enslaved», en el cual Pigsy, uno de los personajes secundarios del juego se convierte en protagonista, cuya principal misión será crear a la mujer robótica perfecta. El DLC traerá consigo una nueva actualización que permitirá disfrutar del juego en 3D estereoscópico con la tecnología TriOviz en dos variantes, una tradicional, mediante la cual necesitaremos unas gafas estereoscópicas y una televisión 3D Ready y otra, llamada INFICOLOR 3D que recreará la imagen 3D en televisores HD convencionales en 2D, según la propia compañía, con una asombrosa calidad. Además del software, es necesario unas gafas especiales que la compañía suministra a través de su web, sin embargo, no es necesario disponer de un televisor adaptado al 3D para hacerla funcionar.

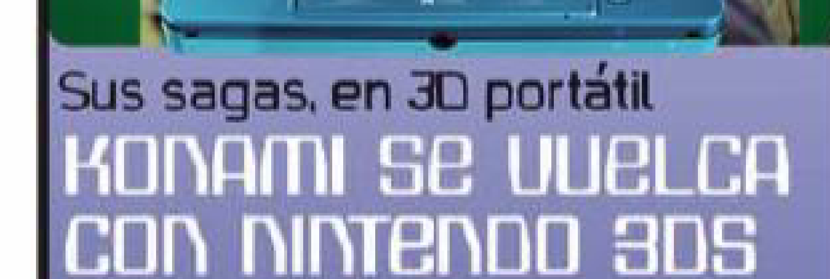


Vuelven Pokémon y EyePet

MASCOTAS VIRTUALES

Este mes regresan las nuevas entregas portátiles de tus sagas favoritas. Por supuesto, Pokémon no podía faltar, y lo hará con «Pokémon Ranger Guardina Signs». En la piel de un Pokémon Ranger, tu día a día incluirá participar en misiones en las que, por ejemplo, tendrás que encontrar a una persona desaparecida, evitar un desastre natural o proteger la paz de una forma espectacular. Si tienes éxito y completas la misión, el juego avanzará. Cada capítulo del juego incluye una serie de tareas dinámicas y desafíos relacionados con la resolución de puzzles, en los que tendrás que usar los poderes de los Pokémon. Pero si lo que quieres es cuidar de tu propia mascota virtual, o ya tienes «EyePet» en PlayStation 3 y te encantaría sacarla de paseo, ahora puedes con esta versión portátil de juego de mascotas de Sony con la que, gracias al uso que hace de la cámara de PSP, podrás ir al parque con tu amigo favorito, jugar con él y correr mil y una aventuras. Estas navidades, no te quedes sin ellos.





Sus sagas, en 3D portátil

KONAMI SE VUELCA CON NINTENDO 3DS

Konami ha confirmado su apoyo a la nueva portátil de tecnología 3D anunciada por Nintendo con cuatro títulos, entre los que se incluyen «Metal Gear Solid: Snake Eater», desarrollado por Hideo Kojima; el nuevo título de «Pro Evolution Soccer», el legendario shooter, «Contra» y el clásico de los clásicos arcade, «Frogger». Así, Konami se convierte en una de las compañía que más fuerte apoyará a la consola de Nintendo que, recordemos, tendrá la función de mostrar gráficos en 3D estrereoscópico sin gafas. Hasta ahora, del que más detalles se ha podido conocer es sobre la versión para la nueva portátil de «Metal Gear Solid 3: Snake Eater», que será una revisión del título lanzado en PlayStation 2 con grandes mejoras. De momento, se ha podido ver una demostración no jugable en la que se podía apreciar los efectos incluidos en tres dimensiones, de los más logrados hasta la fecha por la consola. Los gráficos están a la altura de la versión original, y se esperan extras de todo tipo para hacer entrega de una de las mejores entregas de esta saga tan querida.

Breves

Desaparecen los talibanes

Ante la presión del ejército y la opinión pública norteamericana, a Electronic Arts no le ha quedado más remedio que retirar al grupo talibán del modo multijugador de su nuevo juego «Medal of Honor», al poder herir ciertas sensibilidades del pueblo americano.

Un simulador de plantón

Un estudio independiente ha creado un juego donde los jugadores controlarán y escucharán los pensamientos del protagonista mientras espera que llegue su invitada, si es que llega. Nuestras pequeñas acciones influirán en la psique del personaje.

¿Videojuegos, liga menor?

Ken Levine, creador de uno de los juegos sensación de esta generación (Bioshock, y actualmente encargado de su tercera entrega), piensa que mucha gente en la industria de los juegos está ninguneada por la industria del cine, que tiene un star system mucho más desarrollado.

TOP TEN VENTAS



1. **FIFA 11** PS3
2. **PES 2011** PS3
3. **Fórmula 1 2010** PS3
4. **Wii Party+ mando blanco** Wii
5. **FIFA 11** PS2
6. **FIFA 11** PSP
7. **Art Academy** NDS
8. **Wii New Super Mario Bros** Wii
9. **Profesor Layton y el futuro perdido** NDS
10. **Bob esponja atrapado en el congelador** NDS



Vuelve un símbolo de la acción

DUKE NUKEM FOREVER

Parece que estamos bromeando, después de tanto tiempo hablando de «Duke Nukem Forever», pero esta vez os podemos asegurar que es la buena de verdad. El título que fue anunciado por primera vez allá por 1997 y cuando se creía que por fin vería la luz, a mediados del año pasado, su compañía madre, 3D Realms, anunció que sería cancelado por falta de fondos. Fue entonces cuando 2K y GearBox lo hicieron resurgir cual fénix de sus cenizas. El resultado, un juego que podremos disfrutar a principios del próximo año y que por lo que hemos podido ver dará mucho que hablar gracias a sus escenas cómicas (el propio Duke se ríe del retraso de 12 años en una escena bastante controvertida) y su derroche de acción, armas estrambóticas y alienígenas que aplastar mientras nuestro protagonista hace gala de su particular sentido del humor. Si hemos podido esperar tanto tiempo, podremos esperar un poco más.





Especial MC

REVOLUCIÓN SIN CONTROL

KINECT for XBOX 360

Cada vez que una compañía lanza un nuevo dispositivo, la pregunta que surge es cómo afectará en la experiencia de juego. ¿Y acaso no habría mayor revolución si jugáramos sin necesitar un control, sólo con los movimientos de nuestro cuerpo? Esa es la propuesta de Microsoft con Kinect, a partir del 10 de Noviembre.



- Aporta una dimensión totalmente nueva a los juegos y al entretenimiento: la posibilidad de jugar con todo el cuerpo. En Kinect no hay mandos, sólo estás tú.

- Tiene tres cámaras que funcionan como un detector de profundidad en 3D para escanear perfectamente nuestro cuerpo, hasta 48 puntos del mismo de pies a cabeza.

- No hace falta tocar el dispositivo ni ajustarlo, tan sólo con encenderlo y automáticamente escanea perfectamente nuestro cuerpo, para a partir de ese momento poder interactuar con el juego prescindiendo de los mandos tradicionales.

- Jugar a través de Kinect es fácil y muy intuitivo, no hay que liarse con combinaciones de botones, lo que permite el acceso también a jugadores neófitos. ¡Además puedes dar a conocer tu experiencia en Facebook!

- Con Kinect no sólo puedes controlar tus juegos a tu manera, también tus películas, tus imágenes u otras funciones de Xbox.

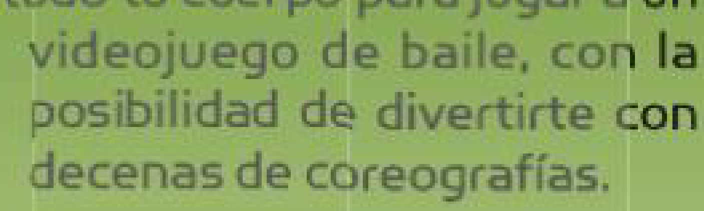
- Puedes adquirir Kinect de forma individual o en packs con la Xbox 360 de 4GB y de 250 GB. En los tres casos va acompañado del juego «Kinect Adventures»

KINECT APUESTA EN SU LANZAMIENTO POR UN CATÁLOGO MUY SOCIAL PARA TODOS LOS PÚBLICOS

DANCE CENTRAL

Este juego te dará motivos para dar rienda suelta a tu pasión por el baile. Desarrollado por Harmonix, estudio responsable de algunos de los juegos musicales más aclamados, podrás aprender y ejecutar más de 600 movimientos y más de 90 coreografías creadas por bailarines profesionales. Incluye un completo catálogo de coreografías, desde pop, funk, hip hop hasta latino y R&B, así como artistas como Kylie Minogue, Lady Gaga o No Doubt

Gracias a Kinect podrás utilizar todo tu cuerpo para jugar a un videojuego de baile, con la posibilidad de divertirte con decenas de coreografías.





YOUR SHAPE FITNES ENVOLVED

Si un tipo de juego le viene como anillo al dedo a Kinect, ése es el de fitness. Podremos hacer una rigurosa tabla de ejecicios con la ayuda de un entrenador virtual que vigilará que no hagas trampas y consigas los objetivos propuestos. Y moverás el esqueleto con todo tipo de propuestas, desde Tai Chi, Yoga o arte marciales.

Gracias a Kinect lograrás una precisión en el seguimiento de tus movimientos sin precedentes.



KINECTIMALS

¿Un tigre de mascota? ¿Y por qué no? Con este juego este bonito cachorro es un amigo más en casa con el que puedes interactuar de una forma muy especial, utilizando tu voz y tu cuerpo, además de poder compartir con él emocionantes aventuras y superar más de 30 divertidos desafíos

Gracias a Kinect cuidaremos de una mascota "salvaje", aunque muy tierna y de la que toda la familia estará encantada. Crearemos especiales vínculos de amistad y descubriremos nuevas formas de jugar.

Otros juegos del lanzamiento
- **Kinect Adventures**
- **Kinect Sports**
- **Kinect Joy Ride**

wisp cian



¡Prepárate para la aventura!

Respira hondo, porque estás a punto de sumergirte en una increíble aventura... ¡En Dragon Quest IX para Nintendo DS, podrás explorar todo un peligroso mundo de prodigiosos fenómenos en el que TÚ serás el protagonista!

En lo más alto del cielo se erige una majestuosa torre llamada el Observatorio, hogar de una raza de ángeles de la guarda que vela por el mundo de los humanos... ¡y TÚ eres uno de ellos! Aquí se capacitan para ayudar a los mortales. Para ello, reúnen "cristales de benevolesencia", la cristalización del agradecimiento de los humanos a su ángel de la guarda. Y es aquí donde tú entras en juego: te meterás en la piel de un joven ángel de la guarda que hace todo lo posible por ayudar a la humanidad. Tu héroe ayuda a los humanos con sus problemas y recibe su gratitud en forma de recompensa. Y estos cristales de gratitud del mundo mortal sirven para nutrir al gran árbol del mundo, Yggdrasil. Y es alimentando a este árbol, cómo los Celestiales lograrán alcanzar la tierra prometida.

Todo va bien, por lo menos hasta que llega el aciago día en el que todo cambia... De repente, tu héroe se encuentra en el mundo de los mortales... sin armas y con un montón de preguntas sin responder.





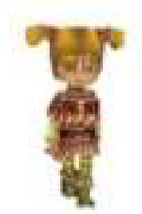
Gran cantidad de misiones

Hablar con todo tipo de gente para ayudarles con sus problemas es tan solo una de las arduas misiones que tendrás que emprender.

A medida que avanzas en la aventura, tu equipo se volverá cada vez más sólido y fuerte.

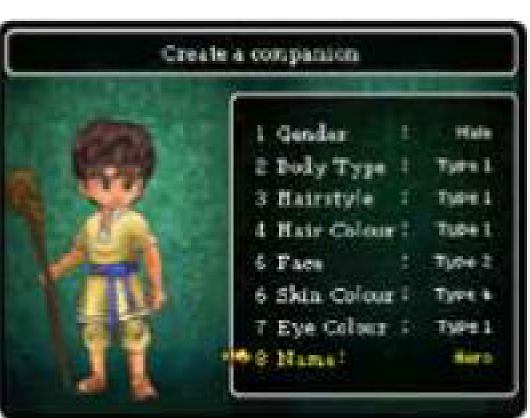


¡Eres único!

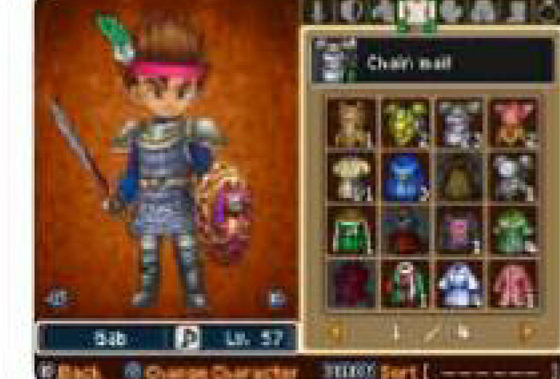
     

Podrás personalizar a tu héroe y crear un equipo de hasta tres personas. ¡Elige entre una gran variedad de opciones (como el peinado o el género de tu personaje) para hacer que tu héroe sea exclusivo! Dispondrás de más de 1.000 objetos con los que podrás personalizar a tu equipo, eligiendo la apariencia y atributos que tú quieras.





Paso 1: Elige tu género y personaliza tu apariencia exterior.



Paso 2: ¡Elige el mejor equipamiento!



Paso 3: Utiliza tus objetos para hacer frente con destreza al desafío.



Compra sorprendentes armas, prendas o accesorios en pueblos y ciudades de todo el mundo.





Puedes elegir entre un yelmo de hierro o unas poderosas orejas de conejita: ¡TÚ decides!



Más de 1.000 objetos entre los que elegir

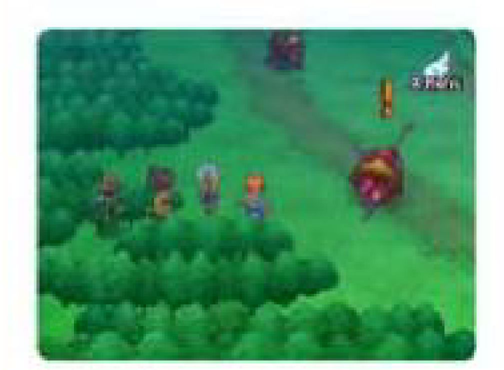
¡Elige entre seis profesiones básicas!

¡Conviértete en guerrero, mago, sacerdote, experto en artes marciales o juglar... y descubre profesiones secretas con habilidades específicas!

¡Lucha con estilo!

Agresivos monstruos te esperan a la salida de pueblos y ciudades.

La experiencia y el oro que tu equipo y tú conseguiréis al hacer frente a las bestias, servirán para adquirir nuevos objetos y potenciar las habilidades de tus personajes.



La batalla comienza al entrar en contacto con un monstruo.



Luego podrás elegir la acción que desees realizar.

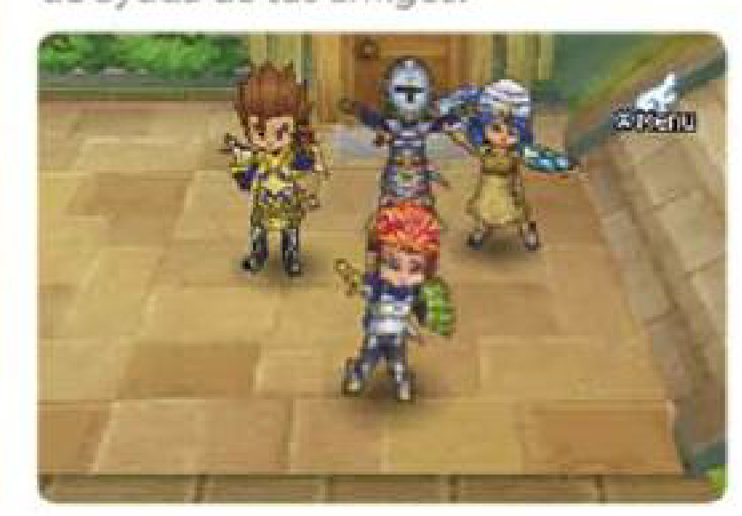


Y cuando la salud del monstruo llegue a 0, habrás vencido.

SUGERENCIA: Las batallas resultan más sencillas si encuentras el punto débil del contrincante.

¡No estás solo!

En Dragon Quest IX, tendrás que enfrentarte a muchos desafíos. Y todo resulta mucho más sencillo con un poco de ayuda de tus amigos.



Reúne a un sólido equipo de distinguidos héroes controlados por ti y por tus amigos.

Dragon Quest IX incluye un espectacular modo multijugador a través de la Comunicación inalámbrica de Nintendo DS.

Para más información sobre Dragon Quest IX, visita:





TEXTOS: JOTACÉ

GRAN TURISMO 5

Mientras cruzamos los dedos esperando que a Polyphony no se le gripe por enésima vez el motor y «Gran Turismo 5» se pueda comer las uvas, no queda otra que seguir alargándonos los dientes con las maravillas de esta novelarío de nunca acabar, conocida como «El Escorial de los videojuegos» y que sigue sumando prodigios a su chasis (el volante oficial, su ajuste 3D...). Y es que, desde que se anunció allá por 2006, el goteo de novedades y ampliaciones no ha cesado, disparando las expectativas ante lo que promete ser el juego definitivo de conducción simulada. Así, y hasta que por fin llegue a las tiendas, seguimos tirando del carro de «Gran Turismo 5 Prologue» y su versión en PSP para imaginarnos lo que puede ser esta maravilla, con cerca de mil vehículos a nuestra disposición, la inclusión por primera vez en la saga de karts y coches de la NASCAR, editor de bólidos, opciones online...

Otro de los acelerones más esperados, y polémicos, es la tajada rally invitada a la fiesta, con toda la escudería del WRC, que se suma a categorías de Supercars, las 24 horas de Le Mans... Cada disciplina, naturalmente, respetando la filosofía de conducción particular y las condiciones del terreno ad hoc. En fin, que la experiencia promete ser el summum del género de carreras. Diversos modos de juego (GT Life, B-Spec, A-Spec...), 20 circuitos magníficamente recreados (uno de ellos en Madrid) y un look asombroso certifican el prodigio. Y ojo porque Polyphony aún no descarta incluir motor dentro de la parrilla de salidad, dando una nueva dimensión a un juego ya de por sí oceánico. Esperemos que, si finalmente se animan, esto no conlleve un nuevo retraso sobre el horario previsto. Reloj, no marques las horas.





SUMA Y SIGUE

Un espectacular modo de conducción nocturna, circuitos míticos como Laguna Seca o Le Mans y vehículos tan impactantes como el Volkswagen Kubelwagen, el Schwimmwagen, el Samba bus o prototipos como el 4200R son algunas de las piezas maestras del «GT 5». Eso, aparte del modo 'comunidad Gran Turismo' o los 'Spectial Events', que permitirán compartir nuestro don al volante con todo el que se atreva a coger el testigo.

REAL COMO LA FANTASÍA MISMA

Una de las obsesiones de la saga siempre ha sido conseguir la "real driving simulation", algo que puede dejar de ser pura ciencia-ficción gracias al impresionante sistema dinámico meteorológico, que garantiza una sensación de realismo al volante nunca vista, con todos los detalles del terreno o el clima aplicadas a la conducción. También merece mención aparte el sistema de daños, que aporta emoción y plus de peligrosidad al juego.



Compañía: Sony Género: Conducción Lanzamiento: Finales 2010 Cibercontacto: www.gran-turismo.com Plataformas: PS3 3 +

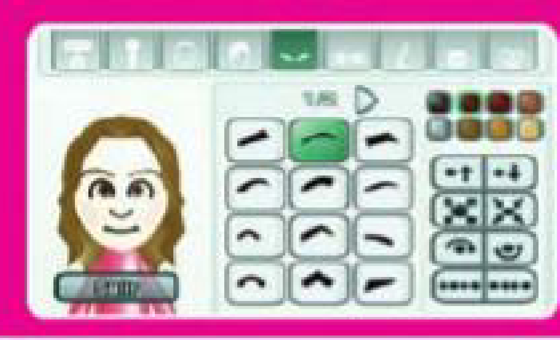


¡Súmate a Wii Party™ la fiesta!



Para empezar, crea tu Mii.

Es el avatar con el que juegas en tu Wii. Haz el tuyo y el de tus familiares y amigos. Puedes crearlos a su imagen y semejanza o... caricaturizarlos destacando sus rasgos principales. Y si lo prefieres también puedes hacerte un Mii simulando a tu famoso favorito.





Cuatro jugadores

Más de 80 minijuegos para disfrutar con familiares y amigos.

Sorpréndete transformando tu salón en parte clave de algunos juegos, en los que la acción fuera de la pantalla es tan importante como lo que sucede en ella. Forma equipo con quién tú quieras para superar distintos retos en pareja, o desafía a tu contrincante ¡a ver quién es el mejor!

Dos jugadores



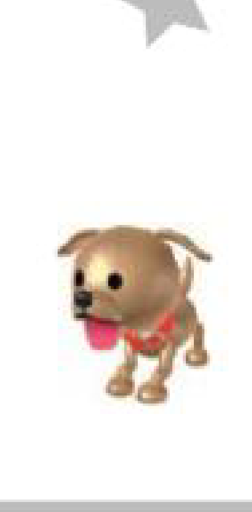


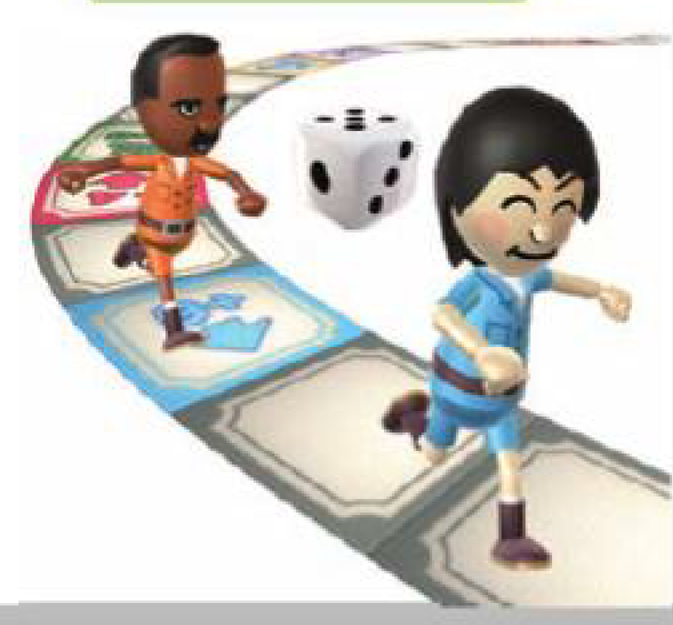
El juego incluye un Mando de Wii











3
www.pegi.info

Wii™

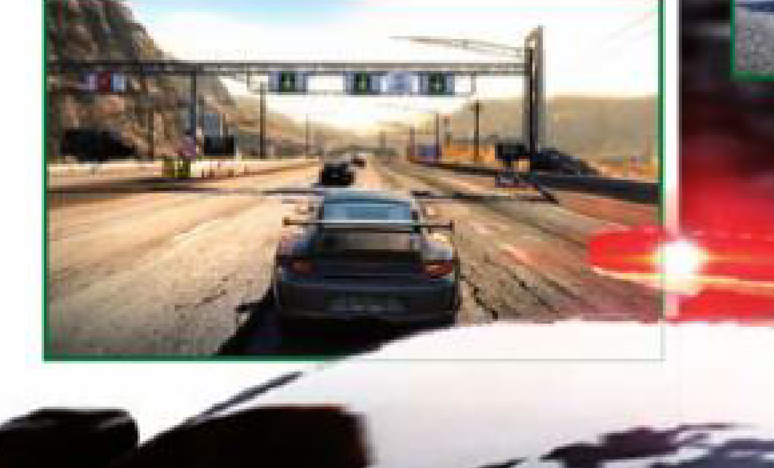
www.nintendo.es

Nintendo®

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Las cosas están cambiando por algunas sagas clásicas últimamente. Sobre todo las de EA, que ha decidido darles un soplo de aire fresco.

Hace unos años «FIFA», el futuro «NBA Elite 11», ahora «Medal of Honor», y también este «Need For Speed Hot Pursuit» son una muestra de intenciones por parte de la compañía canadiense. Se acabaron las carreras a lomos de un vehículo tuneado. EA quiere volver a los buenos tiempos noventeros de las persecuciones de policía y corredor, que tan buenos resultados dieron en «Need For Speed 3», uno de los más aclamados de la franquicia. También cambia el estudio, ya que esta vez el encargado es Criterion, los chicos del «Burnout», con una pequeña gran ayuda de Dice en los escenarios que lucen de forma gloriosa. Lo que se ha mostrado hasta la fecha deja unas muy buenas impresiones. Gráficamente es una maravilla, con un juego de luces espectacular, que mezcla los escenarios diurnos y nocturnos, y una sensación de velocidad muy ajustada, llena de efectos, mientras que en el aspecto jugable se lleva la palma la dicotomía policía/corredor, con pruebas específicas para cada uno de ellos. Según lo que seamos, tendremos una serie de "ventajas", esto es: unas ayudas que podremos activar con la cruceta que nos proporcionarán ayudas en carretera para lograr nuestros objetivos. Como decíamos, se acabaron las historias en las que tenemos que ser el más malote del barrio y conseguir a la chica de turno, mientras creamos esperpénticos coches. Ahora salimos de la ciudad y notamos el aire fresco en la cara de bellísimas localizaciones, todas muy variadas. «Need For Speed Hot Pursuit» se centra en la diversión pura, en la velocidad y en la experiencia arcade que dio tanto prestigio a la licencia. Sólo falta esperar un poco más para volver a disfrutar de uno



ESCAPA COMO SEA O DETENLO COMO SEA

Uno de los aspectos más destacables en «Hot Pursuit» serán los artilugios que podremos usar en la carrera. Son de duración y cantidad limitada y su buen uso variará por completo nuestra situación en la persecución. Entre ellos, se encuentra el pulso electromagnético, que entorpecerá la conducción de los rivales; la posibilidad de llamar a un helicóptero; la famosa banda de pinchos o un turbo extra para salir de más de un apuro.



CONECTIVIDAD

Los primeros escarceos amorosos entre los videojuegos y las redes sociales ha comenzado ya. Un ejemplo de esto fue el genial «Blur» que utilizaba FaceBook para comparar los tiempos de carrera con nuestros amigos y subir nuestros resultados a la red. «Need For Speed Hot Pursuit» pretende dar un paso más allá y convertir la experiencia FaceBook en algo que enganche al jugador a superarse a sí mismo y a sus amigos, actualizando resultados y avisándole de cuándo ha sido superado por un amigo, permitiendo comunicarse con ellos a través del propio juego.

Compañía: EA Género: Conducción Lanzamiento: Noviembre Cibercontacto: http://hotpursuit.needforspeed.com/es Plataformas: PS3, Xbox 360, Wii, PC 18 +



WELCOME
TO Fabulous
NEW VEGAS
"Mejor juego
de Rol E3 2010."
MeriStation
Fallout
NEW VEGAS
18
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360.
XBOX LIVE
PS3
OBSIDIAN
Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company

TEXTOS: WILLIAM VAN DIJK

MEDAL OF HONOR
TIER 1 EDITION

Una nueva forma de entender la guerra moderna llega a consolas recuperando el éxito pasado de «Medal of Honor». Primer asalto.

La guerra ha cambiado, decía un vetusto Snake en los títulos de introducción de «Metal Gear Solid 4», sin duda una de las obras más importantes de la nueva generación. Razón no le falta al 'perro viejo' creado por Hideo Kojima, aunque con matices: no sólo ha cambiado la guerra, sino también la forma bajo la cual se proyecta ante una sociedad que cada vez se muestra más alejada de la consciencia moral. Es decir, de las consecuencias de un conflicto bélico a gran escala.

Pocos son los videojuegos que inviten a reflexionar sobre este asunto. «Medal of Honor», la última apuesta de EA Games en el campo de los juegos en primera persona, es uno ellos, toda vez que también una excelente propuesta para conocer los entresijos del conflicto surgido en Afganistán, uno de los más candentes en la actualidad. Quizás por ello propone desde los primeros compases de juego una mecánica con pocos elementos que realmente estén llamados a revolucionar el género. Más bien, lo que aquí se busca es transmitir un mensaje claro al usuario, que encarna a un soldado del batallón TIER 1 del Ejército de los Estados Unidos, una de esas unidades de 'alto secreto' que operan en la sombra, sin reconocimiento público, aunque el peso de sus acciones es incalculable a largo plazo.

Basar la ambientación en un conflicto moderno y real fue una tarea sumamente arriesgada a la que se sometió el estudio de programación con grandes ilusiones por delante, y conscientes de ello pusieron en marcha la mejora de un motor físico que debía demostrar que todavía no está todo dicho en esta industria. Nada más lejos de la realidad, los objetivos de EA Games se han cumplido en gran parte en lo que respecta a ofrecer una obra impactante, cuyo mayor aliciente reside en el modo Campaña, realmente apasionante y cinematográfico.

Preparados para la guerra

No huye «Medal of Honor» de las situaciones espectaculares, pero sí de complicarse la vida y, de paso, la de los usuarios. La mecánica sigue los cánones establecidos por otros títulos del género, con una variedad considerable de armamento y diferentes tácticas que poner sobre la mesa para superar la ingente diversidad de situaciones a las que el usuario ha de enfrentarse.

Esto nos lleva directamente al modo multijugador, faceta ésta que se ha convertido en un requisito indispensable de toda obra moderna que se precie, el más divertido de todo el paquete gracias al esfuerzo que DICE ha desempeñado en este sentido. Además, los creadores de «Battlefield: Bad Company 2» han contribuido a mejorar el motor gráfico de la aventura, que emplea dos tipos distintos: uno en el modo historia y otro en el multi, garantizando así un rendimiento exquisito del potencial de PS3, Xbox 360 y PC.

Puede que no haya alcanzado la supremacía a la que parecía estar destinado, pero «Medal of Honor» se coloca con su particular oferta entre los shooters en primera persona que más destacan por méritos propios en el siempre exigente mercado videojueguil. Por supuesto, llega completamente doblado y traducido al castellano.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

UNA NUEVA FORMA DE ENTENDER EL MULTIJUGADOR

Los chicos de DICE, encargados del aplaudido multijugador de «Battlefield: Bad Company 2», son también los responsables de este apartado en «MOH Tier 1». Para ello se crea un motor gráfico totalmente nuevo que se centra en exprimir los detalles más significativos con nuevas texturas, toda vez que se pone en pantalla un espectacular despliegue de acción. El modo Online propiamente dicho no se diferencia en demasía con respecto a las vacas sagradas del género, pero destaca con luz propia gracias a centrar su atención en la obtención de experiencia, lo que a la postre concede nuevas armas, habilidades y rangos para nuestro soldado de turno. Sin duda, lo mejor de este título.

FICHA TÉCNICA

- EA/Dice
- Shooter
- Octubre
- 18+
- www.medalofhonor.com

CONFLICTO DESÉRTICO

Destaca la ambientación de «Medal of Honor» por encima de cualquier otro elemento, y lo hace en parte gracias al conflicto que sirve como telón de fondo para albergar la historia. Afganistán es, desde hace ya demasiado tiempo, uno de los focos bélicos más importantes de la actualidad. Como soldados destinados a esta zona, debemos adecuarnos a las extremas condiciones meteorológicas, así como a las tácticas que usa el enemigo para acercarse a nuestra posición. Una auténtica delicia.

GUÍA DE JUEGO



Dominar la mecánica de juego que pone sobre la mesa «Medal of Honor» es una tarea relativamente sencilla, ya que por suerte utiliza un sistema familiar, fácilmente reconocible y comparable con la mayoría de 'first person shooters' que aparecen en la actualidad. Esto nos lleva a hacer uso de una estrategia infalible para solucionar situaciones embarazosas donde se pone en peligro la vida de nuestro héroe. Esconderte es la clave, saber elegir el momento adecuado para sacar la escopeta y comenzar a crear daños en las filas enemigas. La obra de EA Games emplea una estructura que obliga a que los enemigos aparezcan siempre por el mismo flanco, lo que nos permite prever la acción rival antes de toparnos con una sorpresa en lo que a emboscadas o situaciones peliagudas se refiere.

Al igual que sucede con la franquicia «Modern Warfare», es aconsejable hacer uso de las armas arrojadizas (especialmente si jugamos en niveles avanzados de dificultad), evitar el combate cuerpo a cuerpo siempre que sea posible y, lo que es más importante, no perder nunca de vista que durante la mayor parte de nuestro recorrido no estamos solos.

Utilizar a un compañero como escudo o cebo puede ser un arte un tanto deplorable en el mundo real, pero sin duda es la mejor estrategia para terminar el juego sin padecer traumas durante su desarrollo.

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 2

El ninja más inquieto del mundo del anime no para de crecer y crecer, haciendo más grande su leyenda, cómo no, también en los videojuegos.

De todos los juegos que existen sobre el popular universo de Naruto, posiblemente «Ultimate Ninja Storm 2» sea el más completo de todos. Y no porque posea una gran cantidad de personajes, sino porque sus cotas de calidad técnica y jugable se han elevado exponencialmente incluso comparándolo con su primera entrega, que ya apuntaba maneras. Sus gráficos son tan detallados que en ocasiones incluso superan a los de la propia serie de animación, gracias a una cantidad de detalles y efectos de luz que te dejarán sorprendido. Además, aunque se trate de un juego de lucha puro, su modo campaña tiene todas las características de un juego de aventura. Su historia prestada de Shippuden es representada con fidelidad y no solo en base a los combates que ocurren, sino a momentos en los que tendremos que hablar con los otros personajes y correr y saltar por el escenario, de un modo libre, cumpliendo misiones secundarias para otros personajes y dotando al juego de una mayor profundidad, mientras que disfrutamos de la calidad de los escenarios de la serie, recreados con una fidelidad que nos dejará pasmados.

Y es que, claro, con un universo tan completo y lleno de recursos no iba a ser para menos. Pero es que cuando el juego se centra en el género de la lucha también sale más que airoso, con un sistema que combina perfectamente la profundidad con la accesibilidad, con decenas de personajes de la serie que elegir. Todo un acierto que no sólo disfrutarán los fans, sino que puede convertir a más adeptos.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	5/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	4/6

NINJAS ONLINE

Si te queda corto el modo offline de «Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2», aunque ya os aseguramos que tendréis bastantes horas para recorrer la historia de la serie, puedes saltar al online y descubrir un mundo completamente nuevo y altamente competitivo, lleno de jugadores de todos los niveles y de todas partes del mundo. Será un verdadero reto que dividirá a los ninjas novatos de los ninjas de verdad. Y gracias a la tabla de clasificación, además, podrás saber cuál es tu ranking mundial. ¿Estás preparado para demostrar lo que vales?

FICHA TÉCNICA

- Namco Bandai
- Aventura/Lucha
- Octubre
- 12+
- naruto.namcobandaigames.com

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

FALLOUT NEW VEGAS

El universo «Fallout» sigue ampliándose, pero esta vez más a lo grande que con las suculentas expansiones a las que nos tiene acostumbrados Bethesda.

En esta ocasión, lo hace en forma de juego completamente nuevo y en una ciudad totalmente distinta para vivir la era Post Nuclear como si fueran unas vacaciones de desenfreno. Y es que en Las Vegas las cosas no han ido mejor que en Washington, y las tierras baldías de Mojave son tanto o más peligrosas que las del Yermo, llenas de criaturas extrañas, mutantes y hombres que han perdido la cordura. Eso sí, si estás familiarizado con los juegos de Bethesda, como el excelso «Oblivion» o el anterior «Fallout», te sentirás como en casa. A saber: habilidades espectaculares, puntos de experiencia para hacerse más fuerte, armas de destrucción masiva y un sinfín de misiones y tareas secundarias para entretenerte en tu nueva vida. Por supuesto, las opciones 'marca de la casa' siguen estando ahí, como el sistema de combate V.A.T.S., que nos permitirá afrontar las peleas desde un punto de vista más rolero. Esta nueva entrega, cuyo diseñado ha dejado Bethesda en las manos de Obsidian, es si cabe mucho más surrealista que la anterior entrega, con unas misiones que lograrán hacerte desternillar de la risa, y otras que te harán comprender lo dura que es la vida en este universo postapocalíptico. Eso sí, esta vez nuestras decisiones en lo que se refiere a las misiones principales tendrán mucho que ver en el transcurso de los acontecimientos y en cómo nos ven los habitantes del Mojave. Súmale ahora una ambientación exquisita, con toda esa atmósfera de los años 50 y un poco de Western para variar y ya estarás preparado para disfrutar de tus vacaciones radiactivas en Nevada. No te olvides de mandar una postal.



Valoración

GRÁFICOS ■■■■□□

JUGABILIDAD ■■■■■□

SONIDO/FX ■■■■■□

ORIGINALIDAD ■■■■■□

CONOCE A LOS VECINOS

Pese a que «Fallout New Vegas» transcurra en la ciudad del pecado, pasará un tiempo hasta que lleguemos a ella. Por el contrario, daremos muchas vueltas por los alrededores y por lo que suponemos era anteriormente el desierto de Nevada. En nuestro camino encontraremos a todo tipo de esperpentos que nos propondrán de todo. Destaca un grupo de fantasmas comunistas que encuentras por ahí, y cuyo objetivo no es otro que pintar la luna de rosa con la cara de Lenin en medio. También hay unos cuantos necrófagos (sí, esos tipos con cara de pasa afectados por la radiación) fanáticos religiosos. La controversia está servida.

Ficha técnica

- Bethesda
- Rol
- Octubre
- 18+

fallout.bethsoft.com/index.html

A FONDO

HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE PARTE 1

Después de que su metamorfosis en muñequito de Lego nos dejase un agradable y mentolado sabor de boca, el ídolo de Hogwarts ha vuelto a dar un bandazo existencial aprovechando que a la saga cinematográfica le quedan dos telediarios.

Así, para su última aventura, Potter se vuelve casi un "shooter-action hero" basando su potencial atacante en la magia, para que no haya violencia de por medio, que tampoco tiene que llegar la sangre al río. El argumento sigue el peligroso camino para encontrar y destruir los Horrocruxes de Voldemort, defendiéndonos de los Mortíferos y de los Snatchers en una batalla épica en la que tendremos que derrotar a algunos de los archienemigos de Potter, quien esta vez estará más solo ante el peligro que de costumbre, aunque de vez en cuando reciba una manita de ayuda de sus amigos.

Mucha acción, sigilo e instinto de supervivencia son las claves maestras del título, y los factores que hacen que nuestro Harry parezca a ratos Solid Snake, usando su capa de invisibilidad, su poción multijugos y cualquier elemento de su entorno para no hacerse notar. Uno de los puntos fuertes del juego son sus escenarios, hasta 22 y algunos tan espectaculares como los cielos de Londres o el Ministerio de Magia, que son recreados con todo lujo de detalles gracias al motor gráfico galopante del que hace gala el juego. Algo que también se puede experimentar con enormes jefes finales a los que nos enfrentaremos y que recuerdan a los titanes de «God of War 3» o «Castlevania Lord of Shadows». Una calidad sonora con muchos quilates y unos efectos especiales a la altura logran que la primera parte de la apoteosis final de Potter sea de traca.

FICHA TÉCNICA

- EA
- Aventura/Acción
- Noviembre
- 12+
- www.ea.com/es

MAGIA A GOGÓ

Aunque parezca una perogrullada, en ningún otro título de Harry Potter la magia ha tenido una presencia tan activa. Y es que el abanico de pócimas disponibles y el arsenal hechicero que tendremos a nuestra disposición será más amplio que nunca, con múltiples pociones especiales para atacar, escapar, recuperar la salud o incrementar nuestra fortuna. Ojo a la capa de la invisibilidad y a la poción de oscuridad instantánea, dos ases en la manga más que perfectos para poder salir airosos de nuestra aventura.

VALORACIÓN

- GRÁFICOS: ■■■■□□
- JUGABILIDAD: ■■■■□□
- SONIDO/FX: ■■■■□□
- ORIGINALIDAD: ■■■□□□

wisp rosa


KONAMI
EN TIEMPOS DE OSCURIDAD
HACE FALTA UN HÉROE OSCURO
Castlevania
Lords of Shadow
YA A LA VENTA
16
www.pegi.info
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
mercurysteam
© 2010 Konami Digital Entertainment. Developed by Mercury Steam. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PSN" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.



TEXTOS: HAL

PS3/XBOX 360

DRAGON BALL RAGING BLAST 2

Un año más, una nueva entrega de «Dragon Ball», que pretende pulir todo lo que el anterior presentó, a la vez que añade un buen puñado más de personajes muy guerreros. Nos cuesta acostumbrarnos, sobre todo porque cuando «Dragon Ball» vivió su etapa de oro a mediados de los noventa se podían contar con cuentagotas los juegos que llegaban a las consolas de este particular universo, pero lo cierto es que esta saga de superguerreros del espacio, de Goku y compañía, está viviendo una época dorada. «Raging Blast» nació como nacen todos los Dragon Ball, redefiniendo el concepto de la saga en la nueva generación, que se había iniciado con «Burst Limit». La cosa funcionó y por eso tenemos ahora su segunda parte, dispuesta a hacer lo mismo y pulir, sobre todo, ese sistema de cámaras que dio algún que otro problema a los jugadores, a parte de mejorar el modo online y darle la importancia que se merece. El título cuenta con una gama de mejoras y nuevas características, en las que el equipo de desarrollo Spike se ha esforzado al máximo para lograr la experiencia de juego más auténtica y avanzada nunca vista en el universo «Dragon Ball». Todo, desde la cámara hasta los controles, ha sido modificado para crear un juego más accesible con una profundidad táctica más que suficiente para satisfacer incluso al jugador de «Dragon Ball» más exigente. «Dragon Ball: Raging Blast 2» cuenta con más de 90 personajes populares de la serie incluyendo algunos exclusivos completamente nuevos, siete modos principales de juego mejorados, juego online, nuevos y pulidos escenarios para las batallas, numerosos elementos desbloqueables y un sistema de combos completamente nuevo. ¿Qué más se puede pedir?

FICHA TÉCNICA

- Spike/Namco Bandai
- Lucha
- Noviembre
- 12+
- dragonball.namco.com

TODO POR EL AFICIONADO

Por primera vez en la serie, el disco de juego contiene un episodio de animación exclusivo de 30 minutos de «Dragon Ball». Todo un detallito para los fans, que podrán ver un episodio nunca visto con anterioridad, llamado "El plan para erradicar a los Super Saiyans". El juego además, llegará también en una edición limitada de coleccionista, la primera vez en la saga Dragon Ball, que contiene una litografía de Goku perteneciente a una serie limitada y numerada, así como ocho trajes exclusivos para su descarga.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

TWO WORLDS II

Si crees que en la industria de los videojuegos está todo dicho y que son siempre las grandes desarrolladoras las que tienen la última palabra en lo que a títulos sobresalientes se refiere, estás equivocado. Ahí está «Two Worlds II» para demostrarlo. Obra de un modesto estudio, la primera entrega de la serie ofrecía un amplio espectro de posibilidades de personalización de personaje, con una mecánica de juego a caballo entre el rol tradicional y la acción. Reality Pump Studios ha tomado las principales taras de su obra por antonomasia eliminándolas en esta segunda entrega, toda vez que se potencian aspectos que necesitaban una revisión urgente. Se ha introducido un nuevo motor gráfico más vistoso, denominado GRACE, con el que se consigue un nivel de detalle sobrecogedor, y que acompañado de una magnífica banda sonora genialmente orquestada hacen del apartado técnico el más destacado del producto.

No es el único que brilla con luz propia, el sistema de combate, íntimamente relacionado con las opciones de personalización que se ofrecen para que el usuario cree el héroe que desee como mejor se le antoje, ha mejorado gracias a su mayor dinamismo, aunque es cierto que quizás siga siendo demasiado tosco para el gusto de los aficionados más exigentes. Junto con él, la presencia de un completo modo multijugador al más puro estilo MMO que hará las delicias a quienes busquen una experiencia gratificante en todos los sentidos. Sobra decir que presenta una narrativa exquisita, que da comienzo pocos años después de lo acontecido en la obra original. Añadiendo mejoras en todos los sentidos, potenciando el motor gráfico y luciendo un gran aspecto técnico, «Two Worlds II» logra su objetivo al situarse a la altura de los clásicos del género. Será cuestión de tiempo que el eco de su calidad comience a resonar entre la comunidad de aficionados.



Valoración

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

Ficha técnica

- Koch Media
- Rol
- Noviembre
- 16+
- www.twoworlds2.com

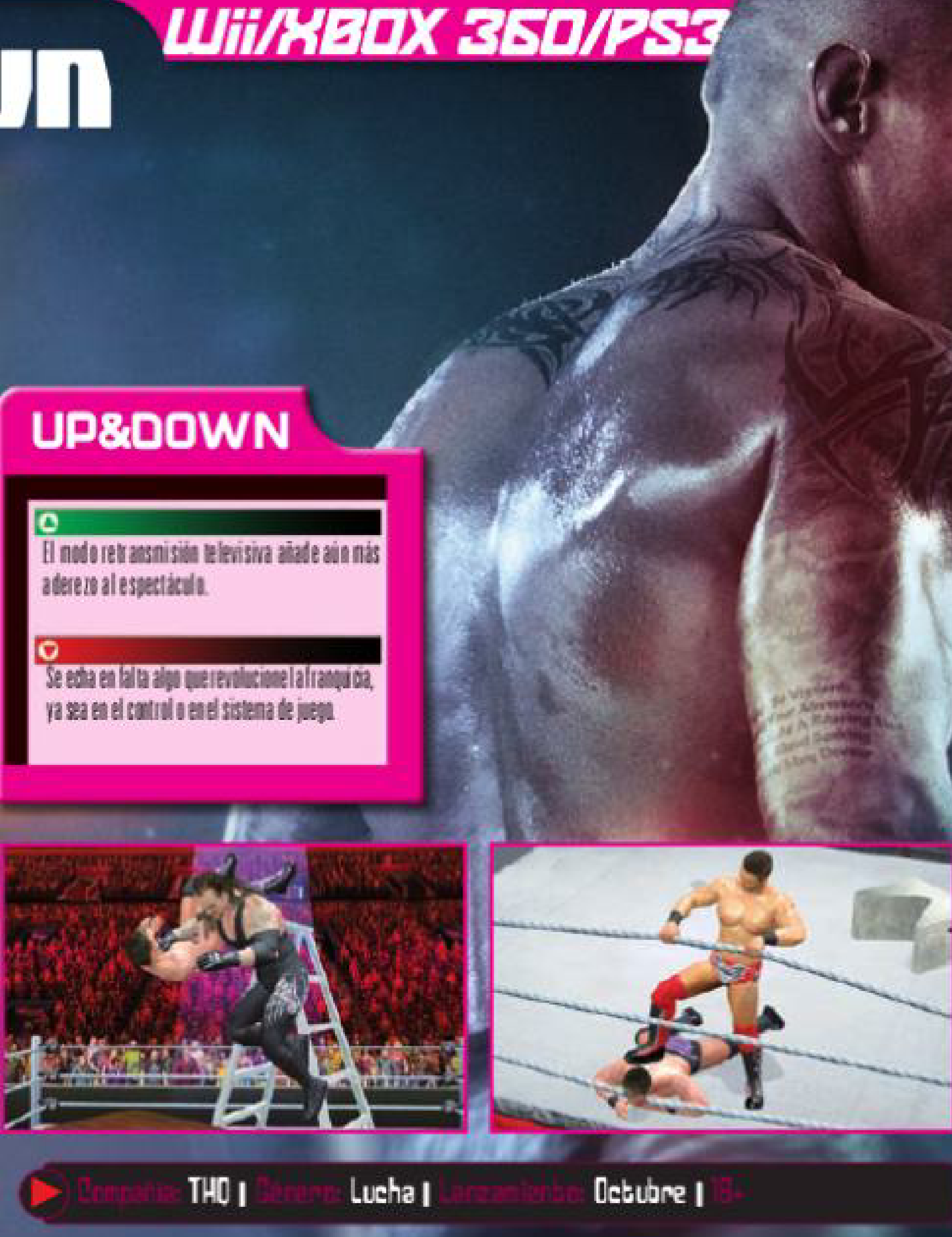
TU PERSONAJE, TU FIEL CREACIÓN

Estamos acostumbrados a vérnoslas con toda clase de juegos de rol en los que se obliga al jugador a escoger una especialización que determine el futuro de su evolución tras la adquisición de puntos de experiencia. Uno de los aspectos más destacados de «Two Worlds II» es, al igual que en su antecesor, la total libertad que se ofrece al jugador en este sentido: sin trabas de ningún tipo, somos nosotros los que elegimos en qué preferimos gastarnos los puntos de habilidad que recibimos para crear al 'soldado perfecto'.

Wii/XBOX 360/PS3

WWE SMACKDOWN VS RAW 2011

Un año más, una nueva entrega de «WWE Smackdown vs. Raw», que en la edición de este año cuenta con muchas novedades y toda la esencia de la franquicia.
Y es que «Smackdown» ya es todo un veterano en esto de los videojuegos, creando un sistema de juego tan personal como marcado. Por lo tanto, y para intentar establecer la diferencia con respecto a entregas anteriores, se ha optado por no sólo incluir más luchadores, ring, etcétera y actualizar la base de datos, sino que el objetivo ha sido aumentar todavía más el realismo, manteniendo la esencia de diversión de anteriores versiones. Para ello, el juego será parecido a estar viendo un programa de televisión de la WWE y no sólo controlar a los luchadores. La lista de oponentes será exquisita, como siempre, contando con nombres como los de Chris Jericho, The Miz, Randy Orton, y El Enterrador. En total habrá más de 70 luchadores, formando uno de los repartos de personajes más amplios en la historia de la saga. Los gráficos han mejorado, por supuesto, con respecto a los del año anterior, y el motor de físicas que posee está siendo exprimido al máximo para que los combates resulten más fluidos y auténticos. Nada mejor para contentar a los entusiastas de la franquicia, aunque se echa en falta algo más de profundidad que bien se podría haber optimizado con un buen sistema de contraataque. Mejor aún si se hubieran tenido en cuenta los sensores de movimiento que están revolviendo la industria estos días. Aún así, lo conseguido con esta edición es toda una declaración de buenas intenciones, consiguiendo una nueva victoria en el ring.



UP&DOWN

- (+) El modo retransmisión televisiva añade aún más aderezo al espectáculo.
- (−) Se echa en falta algo que revolucione la franquicia, ya sea en el control o en el sistema de juego.

Compañía: THQ | Género: Lucha | Lanzamiento: Octubre | 18+



GA'HOOLE: LA LEYENDA DE LOS GUARDIANES

No sólo Harry Potter iba a acaparar el tráfico aéreo de búhos, lechuzas y mochuelos. Sobrevolando primero la gran pantalla, la competencia alada de 'La leyenda de los guardianes' amenaza con sobrevolar y picotear dicho monopolio. Aunque no hay que preocuparse porque, como ambas salen del jaulón de Warner Bros., pues todo queda en casa. En este título nos encontramos con una aventura que, siguiendo de reojo los libros de Kathryn Lasky para elaborar una historia bastante original, nos invita a formar parte de una banda de héroes donde asumiremos el papel de un Guardián llamado Shard, un guerrero alado protector del mundo de los búhos que tendrá que defender el honor de su padre, falsamente acusado de traición, y capitanear una heroica lucha entre el bien y el mal. Así, antes que nada podremos personalizar a nuestro búho antes de lanzarlo a recorrer los exóticos y espectaculares parajes estrella de la película: montañas rocosas y volcánicas, junglas impenetrables, enrevesados bosques de troncos salomónicos... Hay que decir que volaremos casi en solitario, aunque los colegas de The Band (no el grupo de Robbie Robertson) harán cameos puntuales, por lo que el control y el dominio aéreo será una de las claves del juego. Como contraprestación, el combate se antoja sencillo y directo, pese a que también entran en acción combos contundentes. Un gran entramado gráfico y misiones no demasiado complicadas logran un aprobado alto para un juego con las plumas bien puestas.



UP&DOWN

- (+) Historia original y escenas aéreas espectaculares. Nos dan ganas de salir volando.
- (−) Pocos modos de juego y combates algo repetitivos. Su desarrollo está quizá demasiado supeditado a la película.

Compañía: Warner Bros interactive | Género: Aventura/Acción | Lanzamiento: Octubre |

PUBLIRREPORTAJE

Wisps, los nuevos

El erizo azul regresa con «Sonic Colours». Esta vez tendrá la compañía y la fuerza de los Wisps, unos amigables seres extraterrestres que están siendo capturados por el malvado Dr. Eggman para sus maléficos planes. ¡Libéralos y únete a ellos!

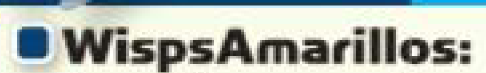
DESCUBRE EN SONIC COLOURS...

- Perspectiva 2D/3D Lo mejor de cada tipo de Sonic en un mismo juego.
- Acción y velocidad vertiginosa ¡Corre más veloz que nunca!
- Poderes nunca vistos Los Wisps te darán habilidades únicas.
- Juega en Wii o Nintendo DS ¡Dos versiones, dos juegos distintos!



Wisps Blancos:
Los Wisps blancos son el tipo más común de Wisps. No se pueden transformar, pero tienen la capacidad de acelerar a Sonic. Al recogerlos, cargarán una cantidad determinada en tu Indicador de turbo.



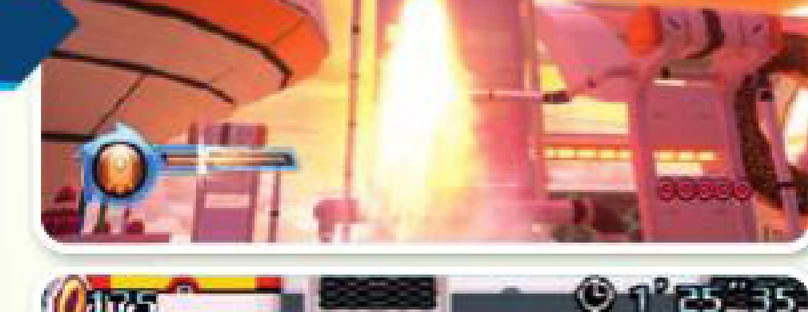


WispsAmarillos:
Los Wisps amarillos pueden transformar a Sonic en un Taladro amarillo con el que atravesar el suelo.





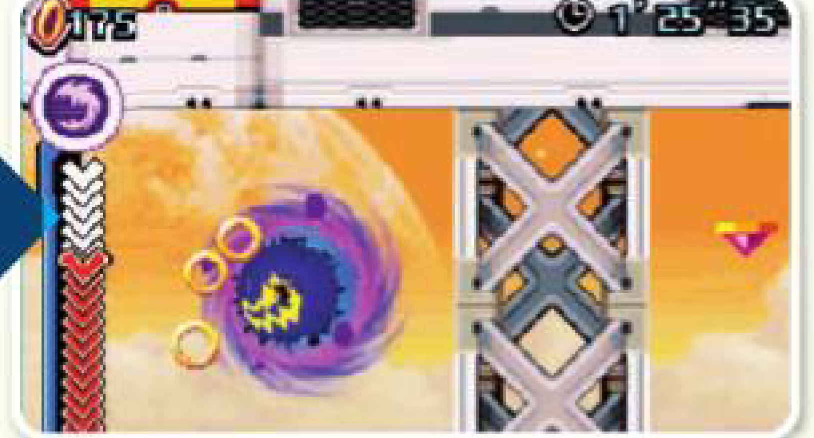
Wisps Naranjas:
Los Wisps naranjas pueden transformar a Sonic en un Cohete naranja y lanzarlo por los aires.

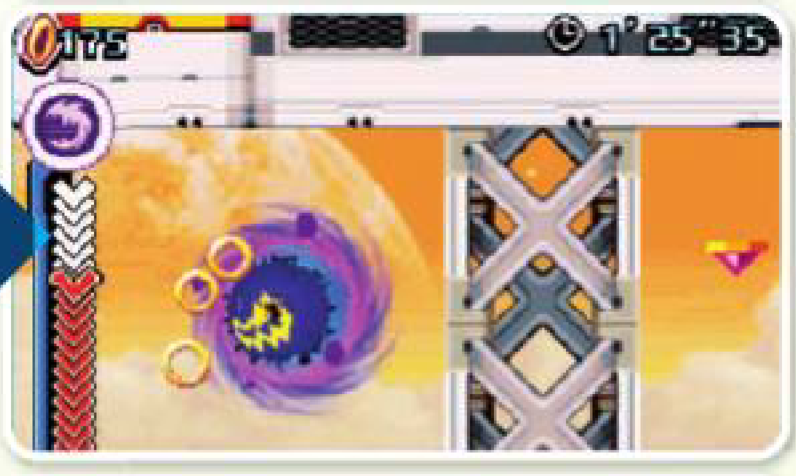




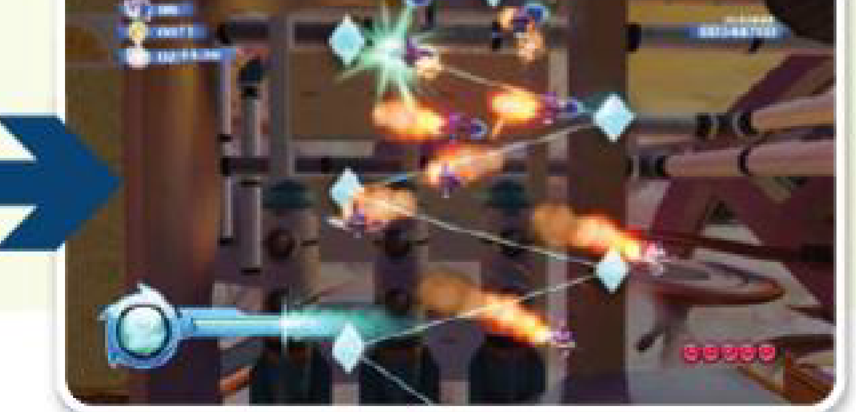
Wisps Violetas: EXCLUSIVO DE Nintendo DS. Cuando el Dr. Eggman captura a un Wisp, lo transforma en uno de estos Wisp violeta. Ten cuidado: ¡estas violentas criaturas ladran y muerden!







Wisps Cianes:
Los Wisps cianes son muy rápidos y parlanchines. También pueden transformar a Sonic en un Láser cian.



A la venta 12 Noviembre

aliados de Sonic



- **Wisps Azules:** EXCLUSIVO DE Wii.
Sus poderes hacen a Sonic indestructible con el Cubo azul durante un periodo corto de tiempo.





- **Wisps Rosas:** EXCLUSIVO DE Wii
Transforman a Sonic en Pinchos rosas para que se pueda mover fácilmente en una pared en todas las direcciones.

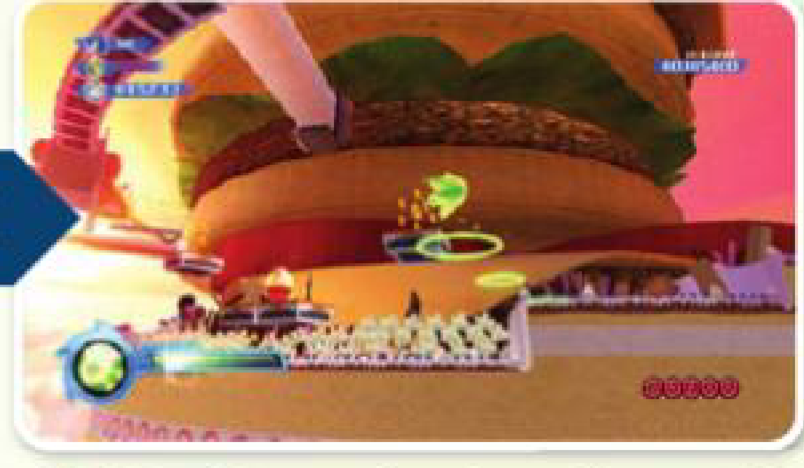


- **Wisps Púrpuras:** EXCLUSIVO DE Wii .
Estos desafortunados Wisps son violentos y se ven obligados a llevar a cabo los malvados planes del Dr. Eggman.





- **Wisps Verdes:** EXCLUSIVO DE Wii.
Le dan a Sonic el poder de mantenerse suspendido en el aire para acceder a zonas ocultas.





- **Wisps Rojos:** EXCLUSIVO DE Nintendo DS.
Los Wisps rojos son unos Wisps vivaces, aunque algo atolondrados, que tienen el poder del Ardor rojo.

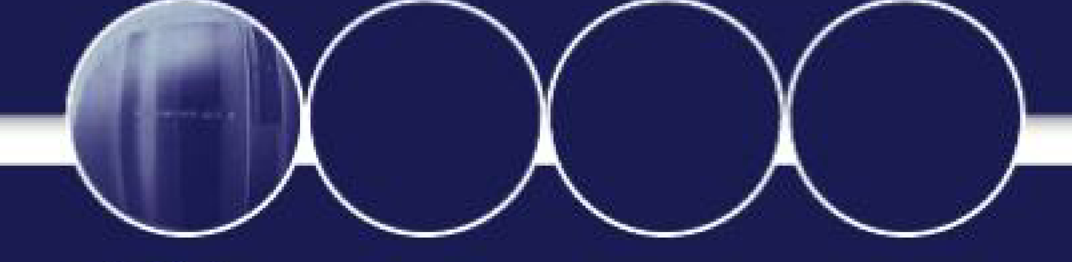




ENCUENTRA A LOS WISPS Y CONSIGUE TU PREMIO EN:

www.soniccolours.com





PS3

TIME CRISIS RAZING STORM

Los fanáticos del arcade "on FIRE" están de enhorabuena: Namco revive una de las franquicias que más caña y metralla repartieron en la época gloriosa de las recreativas: «Time Crisis».

Cuántas ráfagas pistoleras escupidas y cuántos villanos que acabaron como un colador. Después de un fértil recorrido por las consolas PlayStation, con resultados aceptables o incluso con notable alto, ahora vuelve a los dominios de la PS3 aprovechando el tirón del mando PS Move. Como suele pasar en estos casos, hay una tendencia entre respetuosa y comodona a no menear mucho los cimientos originales para no descontentar a los fans ni a la mitología retro. Así, nos encontramos con el clásico desarrollo en primera persona bien enrielado y con un argumento anecdótico donde formamos parte de una unidad de asalto de élite que tendrá que aplacar a unos mercenarios farrucos cuyo líder ha declarado la guerra a Estados Unidos.

Aparte de unos entornos totalmente destruibles y del piloto automático que forma parte de la naturaleza del juego, dos son los puntos fuertes de esta versión. Por un lado, una amplísima gama de armas actuales y futuribles como lanzamisiles, lanzacohetes, rifles con disparos de racimo y un amplio y destrozón etcétera. Y, por otro, los diversos modos de juego planteados, sobre todo los tres multijugadores: arcade, centinela y modo de batalla, la primera vez en la serie que hasta ocho jugadores de todo el mundo pueden enfrentarse en grescas online múltiples. Claro que para los tiradores solitarios tendremos dos experiencias adicionales: «Deadstorm Pirates», donde nos lanzaremos al mar para contra piratas rebeldes y monstruos, y «Time Crisis 4. Arcade», el modo arcade de la anterior versión. Lo dicho, apunta, dispara y corre con genuino sabor vintage.

Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□



TOMANDO EL CONTROL

Tras más de tres años durmiendo el sueño de los justos, tal vez la saga de Namco no hubiera resucitado nunca de no ser por la llegada del PlayStation Move, que realmente luce todo su potencial "apuntador" en un título de las características de «Time Crisis». Sobre todo, si podemos jugarlo entre dos usuarios mano a mano. También es una "suerte" que la IA de los enemigos tenga menos cociente intelectual que un T-Rex con meningitis y jaqueca. A darle a la bolita hasta que se ponga colorada...

[Fi]cha técnica

Sony

Shooter

Octubre

16+

http:es.playstation.com

A FONDO



PlayStation®Plus
TARJETAS PREPAGO
50 20 €
EN PSN TIENES MÁS
MÁS CONTENIDOS Y VENTAJAS EXCLUSIVAS CON PLAYSTATION PLUS.
Suscríbete a PlayStation Plus y disfruta de todas esas ventajas.
Y MÁS FACILIDADES PARA CONSEGUIRLAS.
Hazte con ellas de la forma más sencilla con las Tarjetas PSN de 20 o 50 euros y olvídate de la tarjeta de crédito. Si ya eres parte de PlayStation Plus tendrás nuevos títulos de PSN, minis y clásicos de PS One gratuitos, avatares, temas dinámicos, complementos y actualizaciones automáticas para juegos, descuentos en PlayStation Store y además, versiones beta, acceso a nuevas demos antes que nadie, y pruebas de juego completo antes de comprarlo.
¿QUIERES MÁS? TIENES MÁS.
* Es necesario disponer de acceso a Internet de banda ancha. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algunos contenidos son de pago. Tanto PlayStation®Network como PlayStation®Store están sujetas a los condiciones de uso y no están disponibles en todos los idiomas y países. Para obtener más información, consulta eu.playstation.com/terms. Los usuarios menores de 18 años deberán contar con consentimiento paterno.
€50
PlayStation® Network
PlayStation®Network
Precio de suscripción por un año: 49,99 €. 90 días: 14,99 €. Más información en http://es.playstation.com/playstationplus/
SONY
make.believe

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

GOD OF WAR GHOST OF SPARTA

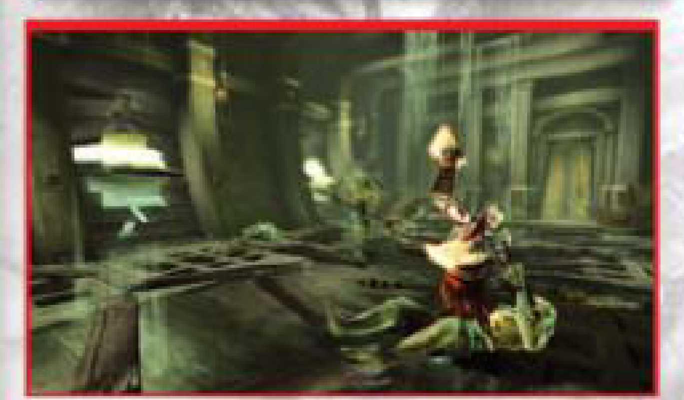
Kratos abandona el Olimpo de los Dioses para embarcarse en otra épica aventura llena de sangre y venganza. Pero esta vez es personal...

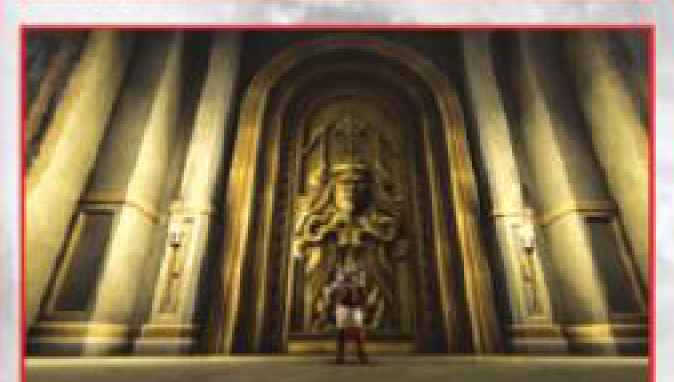
Acomodado como estaba en su trono como Dios de la Guerra, lo cierto es que había pocas cosas que hicieran que Kratos, el fantasma de Esparta, se levantara del sillón para seguir dando espadazos a diestro y siniestro. Pero incluso un bruto sin piedad como él tiene remordimientos y recuerdos que le atormentan del pasado, y que no le permiten seguir con su existencia divina. Además, no es que Kratos tenga mucho que ver con los dioses del Olimpo, más bien, los detesta. Es así como nuestro espartano favorito de los videojuegos tomará un barco rumbo a la ciudad perdida de la Atlántida para lograr respuestas que calmen su consciencia. Así empieza «Ghost of Sparta», la segunda entrega (y probablemente la última) en la portátil de Sony, que otra vez ha dado un puñetazo sobre la mesa en lo que a técnica se refiere, y es que llega a superar tanto en gráficos como en jugabilidad a la anterior entrega de la saga en PSP, «Chains of Olympus». En nuestro camino por el continente perdido, además, Kratos descubrirá una terrible verdad, que su hermano Deimos, al que creía muerto, está vivito y coleando, lo que faltaba para enfurecerse más con los designios de los dioses, o con el que venga por delante (tampoco es que Kratos sea de los que hace amigos). Esto, en lenguaje de videojuego, siempre ha sido el idioma de «God of War»: ¿Para qué ayudar a un pobre indefenso si podemos cargárnoslo y usar su cuerpo como peso para abrir una puerta?

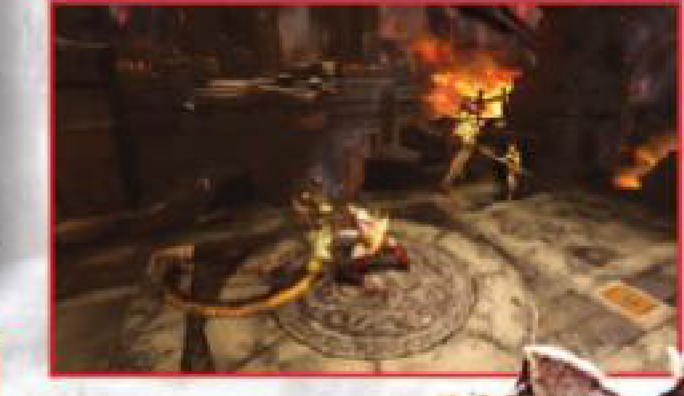
¡Esto no es Esparta!

Por otro lado, todo lo que esperas de un «God of War» está ahí multiplicado por cien, de hecho, se ha aplicado un nuevo sistema jugable a las espadas, que hace que podamos infundirlas fuego por obra y gracia de un titán y que, además de hacer más daño, será de vital importancia para acabar con algunas protecciones de los enemigos, de otro modo imposibles de atravesar. Súmale unos cuantos movimientos nuevos más, como arrastrarse por pendientes a lo «Prince of Persia» y el resultado es una nueva y épica aventura, y es que no hay mucho más que decir de un juego que tiene una personalidad tan marcada y una de las estructuras más personales de los videojuegos, porque ya seas más o menos aficionado a la acción directa y visceral, no se le puede negar que cuenta con el mejor sistema de cargas que existe, factor sine qua non durante toda la franquicia, y con unos detalles visuales tan grandilocuentes que dejan a uno pensando cómo PSP, aun siendo un maquinón, es capaz de mover tanto polígono. En resumen, todo aquél que conozca «God of War» y cómo se maneja Kratos va a encontrar exactamente lo que espera de él, una marabunta de buen gusto videojueguil, repleto de acción y de buen hacer, de escenarios majestuosos y enemigos que estimulan la imaginación. Toda una proeza que no te puedes perder.









ENEMIGOS FINALES

Una de las marcas de la casa de «God of War» han sido, y siempre lo serán, los jefes finales, esas criaturas mitológicas, normalmente gigantescas, que nos esperan o nos persiguen a lo largo de la aventura y que impresionaron al jugador desde aquella mítica hydra en la primera parte. En «Ghost of Sparta» encontraremos también un buen puñado de jefes finales, el primero y uno de los más grandes es, en cierto modo, una reminiscencia monocéfala de la hydra, el kraken, que nos perseguirá desde que comencemos nuestro viaje en barco rumbo a la Atlántida. No acabaremos con él ahí, ni mucho menos, sino que nos irá persiguiendo a medida que avancemos por el escenario sin saber en qué momento se echará encima de nosotros.

FICHA TÉCNICA

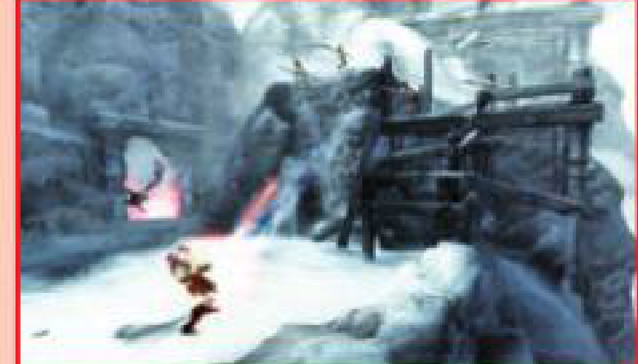
- Ready at Dawn/Sony
- Acción
- Noviembre
- 18+
- spartansstandtall.com

GUÍA DE JUEGO

¿Qué le ocurre a Kratos para estar tan enfadado (más de lo habitual) en «Ghost of Sparta»? Pues que esta vez le han tocado bastante la moral en lo paternofilial, porque una cosa es que él tenga que vivir con sus propios fantasmas y otra que los dioses que tanto odia le hayan engañado y separasen a su familia cuando él no era más que un espartano benjamín. Y es que esta



nueva entrega introducirá a varios miembros de la familia de Kratos, entre ellos a Deimos, su hermano pequeño y fiel reflejo de aquel Leónidas de la peli 300 (aunque también podría ser Kratos con pelo). Sea como sea, nuestro calvo protagonista no cesará en su empeño en dar con él aunque eso le lleve a las puertas de la



misma muerte. En nuestro camino aprenderemos las mismas técnicas que en otros juegos, para poder poco a poco desarrollar otras magias y armas, con las que devastar a nuestros enemigos. Por supuesto, seguirá siendo igual de importante acumular orbes rojos en la medida de lo posible para poder mejorar nuestro equipo y aprender nuevas combinaciones. Ahora sólo nos queda equiparnos con nuestras espadas del Caos y abrirnos camino por la Grecia mitológica al estilo de un espartano, es decir, a a mamporro limpio.

EL SECRETO DE LA "COCA-COLA"

¿Qué es lo que hace que un juego como «GoW» atraiga tantas miradas siempre que aparece una nueva entrega? Muy fácil. La mezcla de los siguientes ingredientes: una cámara inteligente que siempre muestra la acción desde el mejor ángulo; nada de cargas que interrumpan la partida; un antihéroe como protagonista falto de escrúpulos; escenas animadas que se fusionan con la acción; elementos paralelos que suceden en fondos de escenario dignos de un cuadro; la seducción de la mitología; espectacularidad en todos los niveles de juego, no sólo en el primero; y la eliminación de todo lo que rompa el ritmo. Un cóctel de lo más apetitoso, ¿no?

FIFA 11

Está claro: lo de esta saga ha sido un chorreo de goles y de pichichis encadenados.
Nada menos que cien millones, cien, de unidades ha despachado la franquicia «FIFA» desde que echó a rodar hace unas temporaditas. Y de esos cien, ocho corresponden a su última entrega, «FIFA 11», un nutritivo frasco de vitaminas, minerales y hasta un par de gotas de ginseng para una serie que parecía encasquillarse y atorarse sin ver demasiado portería en los últimos años. Y desde luego que la versión PSP es una de las "culpables" de tal plusmarca, sobre todo por el valor añadido de poder disfrutar de los acelerones de esta entrega en formato portátil, así como de las características peculiares que este año tendrá la consola de Sony. Así, abrimos fuego con un sistema de juego adaptado a cada jugador y cada estrella, teniendo en cuenta sus aptitudes y su nivel de virtuosismo con el balón. No es lo mismo un pase de Iniesta que de Rooney, o un remate de cabeza de Sergio Ramos que de Messi, por ejemplo. Mención especial para los arqueros, que tendrán un nivel de control, IA, personalización y manejo nunca antes visto.

Dentro de los modos de juego, como siempre tendremos a nuestra disposición los principales torneos nacionales e internacionales, tanto de clubes como de selecciones. La oferta es sencillamente apabullante, incluso en versión PSP. El modo desafío, con sus dos niveles de dificultad, el modo carrera para 15 temporadas y el trivial-futbolín son otras propuestas populares y exitosas. Buen abanico de opciones compartidas e interactivas, un control que vuelve a tener el regate como principal atractivo atacante (ese "360º dribbling") y unos gráficos más pulidos completan un juego al que es difícil ponerle peros. Bueno, tal vez haber elegido a Hierro para la selección de todos los tiempos.



VALORACIÓN

GRÁFICOS	5/6
JUGABILIDAD	5/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	4/6

LA BUENA ESTRELLA

Por primera vez en la historia de la PSP, la serie «FIFA» ofrece la posibilidad de crear un jugador con madera de estrella y poblarle con los atributos y personalizaciones propios de las versiones consoleras "mayores". Una vez configurado, intentaremos que fiche por un equipo con posibles para arrancar con él el tradicional modo Sigue a la estrella donde controlaremos la visión del juego según su perspectiva particular. La idea no hace más que incluir otro plus a las posibilidades de un título que ya deslumbra con unos gráficos epatantes y una larga lista de movimientos sobre el césped que encumbra su jugabilidad a lo más alto.

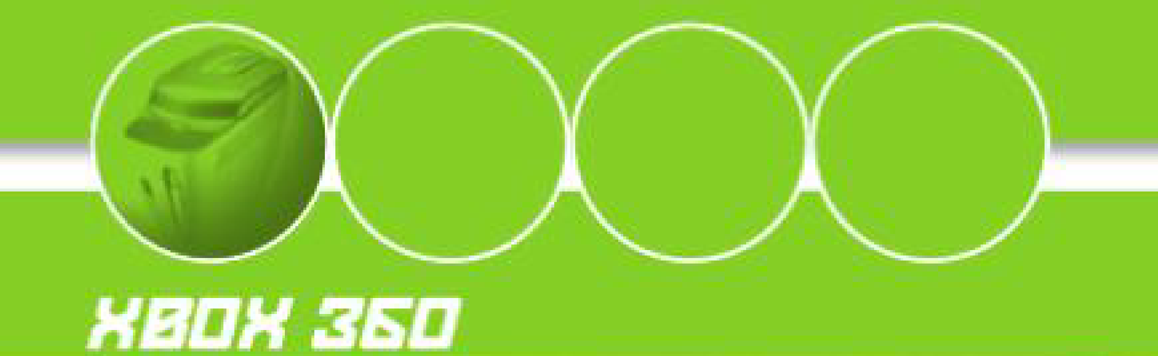
FICHA TÉCNICA

- EA
- Deportivo
- Septiembre
- 3+

www.ea.com/es/futbol/fifa



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LAS AVENTURAS DE ARAGORN™
DISFRUTA AL MÁXIMO CON LA VERSIÓN DE PS3 CON
PlayStation.Move
BLANDE LA ESPADA, VIVE LA AVENTURA, FORJA LA LEYENDA.
Conviértete en el legendario Aragorn.
Acción cooperativa a la que los jugadores se pueden sumar (o abandonar) en cualquier momento.
Combate contra los esbirros de Sauron a pie o a caballo.
www.aragornsquest.com/sp
Wii
NINTENDO DS
PS3
PlayStation 3
PS2
PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
NEW LINE CINEMA
WB GAMES
12
www.pegi.info
THE LORD OF THE RINGS: ARAGORN'S QUEST software © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. "PlayStation", "PS3", "PSP", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
© 2010 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content other than content from the New Line films © 2010 The Saul Zaentz Company ("SZC"). The Lord of the Rings: Aragorn's Quest, The Lord of the Rings, and the names of the characters, events, items, and places therein are trademarks or registered trademarks of SZC under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s10)



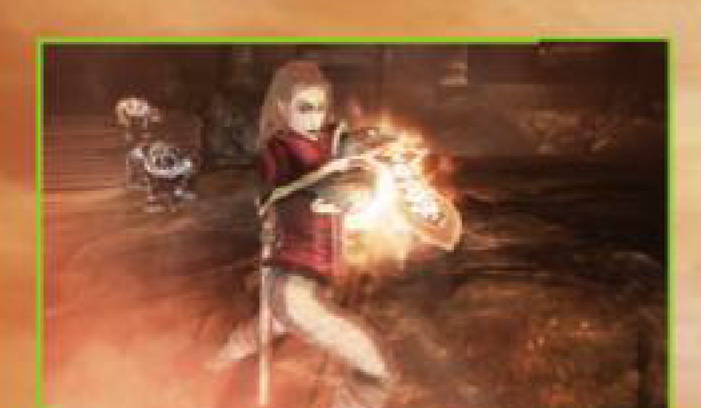
FABLE III

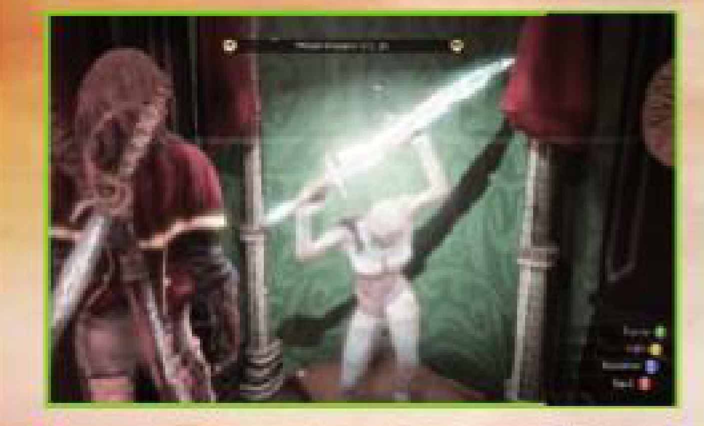
Bienvenido a la madurez de una de las sagas de rol más personales de los videojuegos. Tanto si eres un neófito como todo un veterano de «Fable», encontrarás en este viaje infinidad de cosas maravillosas. Podrás vivir a tu aire, casarte, formar una familia... pero, sobre todo, podrás unirte a la revolución en la lucha por conseguir el trono real.

Parece que Peter Molineux ha encontrado la inspiración en los mundos de «Fable» y, tras el buen hacer de su segunda entrega ha decidido rematar la jugada ofreciendo al jugador lo que será la experiencia más completa en el mundo de Albión. ¿Y qué mejor que aspirar a convertirse en rey de la comarca para darle todas las posibilidades al jugador. La cuestión, por otro lado, será en qué tipo de monarca nos convertiremos, ya que la manera de regentar nuestro reinado (una vez conseguido, eso sí) variará en función de cómo nos comportemos con nuestros súbditos, utilizando de nuevo esa dicotomía del karma positivo y negativo que tan bien funciona en los juegos de rol. Para ello tendremos un sistema de decisiones que forjará nuestro carácter, así como el famoso sistema de expresiones en el que podremos interactuar con los personajes no jugables de innumerables formas.

La saga real

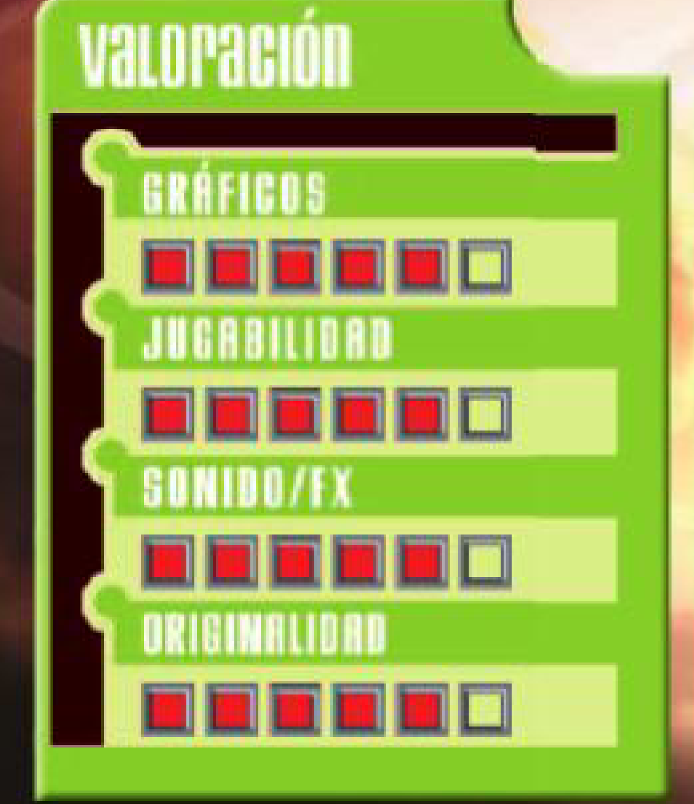
No es poco lo que se ha conseguido con la saga «Fable». De un cuento de hadas nacido en la pasada generación, las cotas de ambición han ido evolucionando a la par que la tecnología para lograr una aventura tanto épica como personal. El hecho de ser un príncipe, pero no ser el heredero directo al trono, permite al jugador recorrer los mundos de Albión de la manera que desee, para enfrentarse a su hermano monarca y tirano de una manera acorde a la personalidad que deseemos para nuestro personaje. Podemos, así,





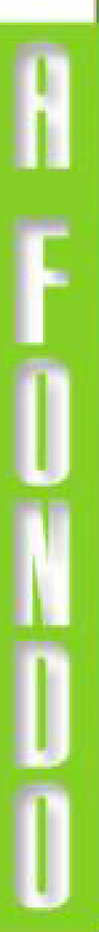








«Fable III» vuelve a ofrecer un modo cooperativo para dos jugadores, para que podamos invadir el particular mundo de algún amigo. Lo mejor es que podremos unirnos y salir de él en cualquier momento, sin necesidad de cumplir la misión al completo ni dejar tirado a nuestro compañero si en cualquier momento tenemos que apagar la consola. Eso sí, será el jugador principal el centro de atención de los acontecimientos que ocurran en su mundo. Si no tienes la oportunidad de jugar online, no te preocupes, siempre puedes pedirle a tu pareja virtual y sentimental en Albión que te acompañe.



FICHA TÉCNICA

Lionhead/Microsoft

Aventura/Rol

Octubre

16+

lionhead.com/fable/fableIII/

convertirnos en los salvadores del reino o en la espada que termine por esclavizar al pueblo. En el camino, las misiones secundarias se mezclarán con el aspecto "social" del juego, que nos permitirá tener una vida propia, casarnos, divorciarnos, tener hijos y asentarnos... cualquier cosa que se nos ocurra.

Así, «Fable III» rescata las mejores ocurrencias de su segunda parte al igual que su sistema jugable, que nos permite realizar combos de una manera fácil y accesible lanzando hechizos, dando espadazos y disparando certeramente con nuestra arma a distancia. Por supuesto, podremos ir evolucionando a nuestro personaje a lo largo de la historia que, esta vez, logra permanecer más centrada y lineal, captando más la atención del jugador. El menú también ha sufrido un cambio muy agradable, ya que ahora simplemente pulsando el botón "Back" nos permitirá teletransportarnos a nuestro refugio, donde cambiar las armas, el equipamiento y mejorar nuestras habilidades de una forma más dinámica e intuitiva.

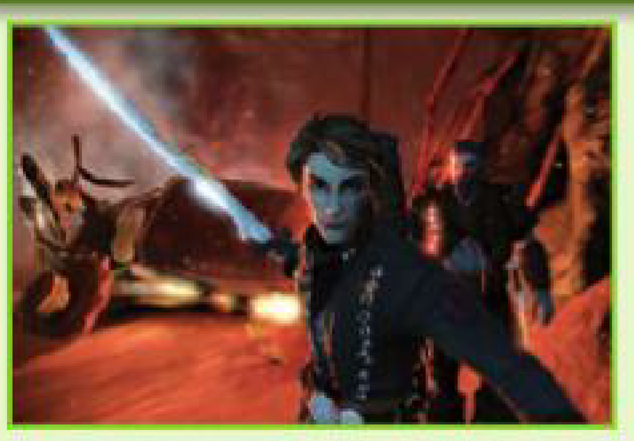
Solo o acompañado

Muchas cosas han cambiado en «Fable III». Con el paso de los años y de la experiencia, los chicos de Lionhead con Molineux a la cabeza han logrado construir un juego de rol mucho más centrado en los estándares de las nuevas tendencias (con ese tipo de decisiones tan atractivas de "escoger el mal menor", por ejemplo). Ha pulido los pequeños errores que distraían demasiado al jugador en su segunda parte y lo ha mezclado con una historia cautivadora en un marco tan único como personal, combinando atmósferas tan dispares como la fantasía medieval y la época de la revolución industrial. Pequeños detalles, como que por fin nuestro héroe hable, son muy de agradecer, al igual que la inclusión de un cooperativo mucho mejor optimizado que el de «Fable II». Sin duda, una buena oportunidad de volver a sumergirnos en cuentos de hadas, pero bajo una perspectiva tan renovada como madura.

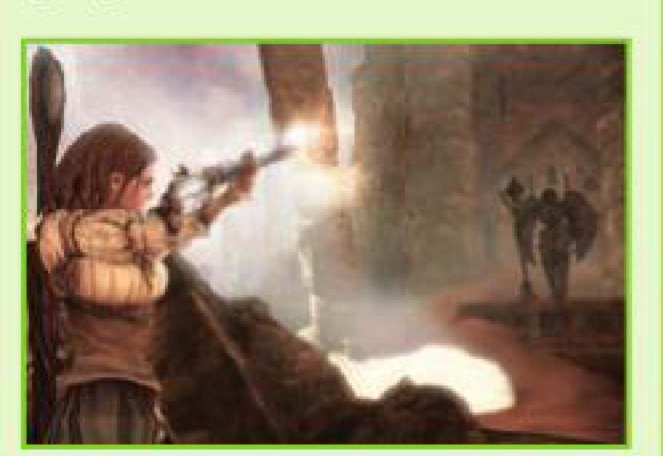
MÁS ALLÁ DEL BIEN Y DEL MAL

En el mundo de «Fable III» todo evoluciona constantemente. Las acciones que realices en él tienen una consecuencia sobre todas las personas que lo pueblan, pudiéndose unir a tu causa o terminando por no aceptarte como rey. El único que será fiel a nosotros en todo momento es nuestro compañero canino, que no dejará de buscar tesoros para nostros y nos hará compañía mientras corramos aventuras. Las decisiones que tomemos también pueden hacernos cambiar a nosotros, hasta físicamente. Incluso las armas del juego se verán afecatadas por nuestro carácter afable o malicioso.

GUÍA DE JUEGO



Han pasado cinco décadas desde los sucesos de «Fable II» y Albion ha madurado hasta una revolución industrial, pero el destino del reino está en peligro. Tú no eres más que el niño mimado de la corte, el segundo hijo real, siempre a la sombra de tu hermano, el verdadero rey de Albión. Pero las cosas no van bien. Tu hermano es un tirano sin escrúpulos que no duda en ahorcar a todos los que considera traidores a su causa. Y tú, influido por un destino mayor que cumplir, serás el mayor de ellos, ya que te alzarás contra él



cuando demuestra su maldad con uno de tus seres queridos. Pero para montar una revolución necesitarás más que una venganza. Te pedirán que te unas a tu pueblo y pelees junto a ellos, que asciendas al poder y experimentes lo que significa defender tu trono. A lo largo de tu viaje, las decisiones que tomes cambiarán el mundo que te rodea, para el bien general o para tu propio beneficio personal, por lo que, por primera vez, el destino de todo un reino esté verdaderamente en tus manos.



TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

SONIC COLOURS



BIENVENIDO AL PARQUE DE ATRACCIONES

Que «Sonic Colours» no se concentre tanto en la trama no significa que no tenga. Esta vez, el diabólico Dr. Eggman ha ideado otro plan para dominar el mundo. Ha construido un parque interestelar lleno de increíbles atracciones que flota en el espacio alrededor del planeta de Sonic. Sin embargo, no todo es lo que parece. El Dr. Eggman ha secuestrado a una raza alienígena y está usando su colorida energía para dar vida a una siniestra trama. Pero antes de que complete sus planes, Sonic descubre el misterioso parque de atracciones espacial. Al llegar, Sonic se da cuenta de que él también puede usar los poderes alienígenas...

Ficha técnica

- Sega
- Plataformas
- Noviembre
- 3+
- www.soniccolours.com

Si crees que está todo inventado y que ya has jugado a todo tipo de Party Games, quizá Nintendo tenga algo que decir al respecto. Si crees que está todo inventado y que ya has jugado a todo tipo de Party Games, quizá Nintendo tenga algo que decir al respecto.

Lo estaban pidiendo a gritos, y ya lo tienen. Los aficionados a Sonic podrán, a partir de este mes, vivir el resurgimiento de la mascota de Sonic como nunca antes lo han experimentado, gracias al buen hacer de Sega con los últimos lanzamientos. Por un lado, nos han ganado con esa remasterización del clásico de Dreamcast «Sonic Adventure», y por otro, han renovado el clásico de toda la vida con «Sonic 4». Ahora le toca el turno al Sonic del futuro y «Sonic Colours» es quien lleva todas las papeletas para asumir ese papel. ¿Cuál es su virtud? Trasladar de la forma más fiel posible el espíritu de erizo azul a las tres dimensiones tras unos pequeños vaivenes en la nueva generación. «Sonic Colours» es velocidad, diversión, dinamismo y todo lo que se puede esperar de un Sonic en los tiempos que corren. El juego vuelve a los cánones clásicos con una historia sencilla sin más pretensiones para centrarse en la jugabilidad (al fin y al cabo, Sonic es un erizo azul que corre muy rápido, no hay mucho más que contar). El juego de cámaras que presenta es magistral, adaptando toda la magia de los clásicos 2D y fusionándolo con el paradigma de la franquicia en 3D, el anteriormente citado «Sonic Adventure». El resultado es una montaña rusa donde el escenario se ajusta perfectamente a nuestro paso, con diferentes caminos como mandan los cánones y con esa fluidez y su consecuente satisfacción al hacer las cosas bien a la primera.

Patio de recreo

Los desarrolladores lo tenían claro. Sonic debía volver por la puerta grande y recuperar el espíritu de antaño. Y vaya si lo ha hecho. Pero para no todo fuera nostalgia, se han añadido suficientes novedades como para verlo un juego totalmente renovado. Destacan por encima del resto los nuevos poderes, que nos permitirán utilizar habilidades especiales para desbloquear barreras, acceder a áreas de otro modo inalcanzables, aumentar (aún más) la velocidad de nuestro héroe o tener más ventaja con los enemigos. Estas habilidades las conseguimos con los Wisps, unas extrañas criaturas alienígenas capturadas por el Dr. Robotnic que otorgan asombrosos poderes. Ni que decir tiene que los amigos más carismáticos del erizo, como Tails o Knuckles, le acompañarán en esta aventura. Súmale además los fantabulosos jefes finales y un montón de retos extra que superar y tendrás el juego de Sonic que esperabas.

Créenos, las velocidades que se alcanzan en «Sonic Colours» y la fluidez de los movimientos es exactamente lo que se demandaba en la nueva generación, y su estupenda mezcla de fases y momentos en 2D, 3D y esos raíles hiperveloces, casi un guiño a los juegos de carreras (los spin-offs de la saga), ponen la guinda al pastel. Toda una declaración de intenciones del buen hacer del Sonic Team que ha demostrado una vez más por qué millones de fans en todo el mundo llevan apadrinando a la mascota de Sega casi veinte años.





COLORES PORTÁTILES

Esta vez, Sonic se presenta en dos versiones de un mismo juego, una para Wii y otra para Nintendo DS. La de la portátil es muy similar a su hermana mayor, cuya diferencia más relevante es que será completamente en 2D, como los Sonic de toda la vida. En cuanto a su esquema jugable, también contaremos con los poderes de los Wisps, aunque no todos serán los mismos que en Wii, ya que perderemos algunos y ganaremos otros completamente nuevos. Sin duda, una apuesta genial para los que apuesten por la parte más tradicional de la saga en Nintendo DS y se estén mordiendo la lengua al ver «Sonic 4» en otras plataformas.



GUÍA DE JUEGO

Al igual que en la moda, en los videojuegos estamos viviendo un resurgimiento de la modas que, en el caso de «Sonic Colours», se explica con la vuelta a los niveles y "mundos" por separado, algo que sí hacía en juegos como los Rush de Nintendo DS pero que se había perdido a favor de la historia en las plataformas mayores. Pero Sonic es y siempre será un juego de niveles, empiezas en Green Hill, y pasas por todo tipo de escenarios naturales, industriales, surrealistas, fantasiosos, oníricos... Si te dan un toque, pierdes anillos, si no tienes anillos, pierdes una vida, benditos años noventa. A esta jugabilidad tan estandarizada, no obstante, se le ha añadido una serie de barras que indica la cantidad de poder acumulado de Wisps tenemos. Si lo conservamos lo suficiente, seremos capaces de desatar toda la energía de poder o del propio erizo (ese Sonic superguerrero). Y, cómo no, si superamos el reto de fases, por no hablar de todos lo secretos y cosas por hacer que cuenta cada nivel, tendremos que vencer al jefe final de fase, con alguno que otro que nos dará más de un quebradero de cabeza; y así sucesivamente hasta llegar al malvado doctor Robotnik y liberar a todos los Wisps secuestrados. Suerte que esta vez podemos salvar partida...





GOLDENEYE 007

Bond ha vuelto, y esta vez para quedarse. Al menos, eso es lo que parece con el lanzamiento cuasi simultáneo de «Blood Stone» y este remake libre del clásico de Nintendo 64. «GoldenEye 007» es entonces un juego que puede considerarse perfectamente como novedad, ya que cuenta con suficientes factores para tratarlo como tal. El primero que se hace notar es el cambio de Bond, de Pierce Brosnan, quien protagonizó juego y película homónima, por Daniel Craig, el actual y rubito Bond (y su cara de palo que se acentúa algo más en los videojuegos). El juego sigue siendo un shooter que esta vez sacará todo el partido del control de Wii, puesto que podremos usar el mando con sensor de movimiento, como en «Red Steel» o «The Conduit», por ejemplo, pero no será obligatorio, ya que será compatible con el mando de Wii Classic Controller Pro para satisfacer a los jugadores más exigentes y con el Wii Zapper para los que busquen una experiencia más realista. La historia comparte muchos puntos con la original, al igual que las localizaciones y el hecho de que podamos controlar vehículos como una moto o el clásico tanque tan recordado del original. Eso sí, al igual que Craig, algunos malos han cambiado o desaparecido, mientras que la tecnología y la época se ha ajustado a la actualidad, reduciendo muchos de los gadgets del agente 007 al súper teléfono que llevamos. En definitiva, una experiencia profunda, que encandilará a los fanáticos del juego que creara Rare para la Nintendo 64, y toda una oportunidad de experimentar el clásico para los que no lo jugaran, ya que este «GoldenEye 007», sin ser perfecto, es un shooter muy atractivo tanto visualmente como en su jugabilidad, una combinación que no siempre pueden gozar los usuarios de Wii, escasa de shooters en primera persona. Los aficionados al espía estarán encantados.



Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□





Ficha técnica

- Eurocom/Activision
- Acción
- Noviembre
- 16+
- goldeneyegame.com

A CUATRO PANTALLAS

Una de las funciones más recordadas por los aficionados es el multijugador. «GoldenEye 007» incluye una opción multijugador para cuatro jugadores a pantalla partida que animará a los usuarios a compartir horas de juego. En él se incluyen más de 40 personajes entre los que elegir, cinco mapas, tres modos estándar y 16 opciones extra que permitirán a los jugadores crear cientos de combinaciones de juego diferentes. «GoldenEye 007» ofrece además la opción de crear partidas online de hasta con ocho jugadores, ideal para los amantes del shooter en primera persona, sobre todo para los más experimentados. Además cuenta con un sistema de logros y contenido desbloqueable a medida que progresamos.

NARUTO SHIPPUDEN

ULTIMATE NINJA

STORM 2

XBOX 360

PS3

12

También disponibles en **edición coleccionista**

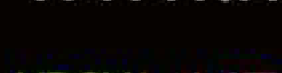
¡DESATA LA TORMENTA NARUTO EN TU CONSOLA!

- REVIVE LA HISTORIA DE SHIPPUDEN COMO SI FORMASES PARTE DEL ANIME
- DESAFIA A JEFES, LUCHA CONTRA TUS AMIGOS ONLINE Y MUESTRA AL MUNDO TU ESTILO NINJA
- JUEGA CON MAS DE 40 PERSONAJES INCLUYENDO PAIN, KILLER BEE, AKATSUKI SASUKE, SENNIN NARUTO...
- MULTITUD DE EFECTOS ESPECIALES, CAMPOS DE BATALLA DINAMICOS Y VARIOS MODOS DE JUEGO...



www.naruto-videogames.com













FLINGSMASH

Cuando aún no se ha mitigado la fiebre jaranera de «Wii Party» (tal vez el mejor y más "apropiado" juego para la consola de Nintendo, Marios galácticos aparte), he aquí otra golosina fina y mandarina.

Se trata de una combinación explosiva de tenis y pinball localizada en la exótica y tropical isla Suria, un paraíso artificial (o puede que natural) que es invadido por el malvado Malvadour, por lo que el redondeado héroe Citro deberá entrar en acción para que la sangre no llegue al río, o a la playa. A lo largo de ocho coloridos mundos en los que podremos explorar arenas paradisíacas, frondosos bosques y grutas submarinas, nuestra misión es destrozar todos los objetos, enemigos o bloques que se nos pongan a tiro, como si de un «Arkanoid» con aroma a mango y papaya se tratase.

A medida que avanzamos a través de los niveles, Citro se transformará en distintos tipos de bolas (más gordas, más flacas o incluso de materiales como el acero), que acarrean diferentes desafíos y hasta cambios de eje y de desplazamiento vertical u horizontal. Tendremos que atinar al máximo para conseguir al menos tres de las cinco medallas escondidas en cada nivel para poder pasar al siguiente. Tampoco estaremos solos ante el peligro, ya que hay opción para dos jugadores controlando a los colegas de Citro, Lala o Pip. Además, existen ocho minijuegos por desbloquear así como ocho niveles extra por descubrir. Unos gráficos tan luminosos y coloridos como era de esperar, muchos gadgets y sorpresas escondidas debajo de la arena y un nivel de «enganche» francamente notable definen un título rabioso e irresistible. Ojo con las agujetas, eso sí.

FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Acción/Plataformas
- Noviembre
- 3+
- www.nintendo.es

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

CONTROL REMOTO

Una de las particularidades del juego es que está pensado para ser utilizado en exclusiva con el nuevo mando Wii Remote Plus, incluido en la caja del juego y que supone un pasito hacia adelante respecto al actual joystick de la consola de Nintendo. Así, podremos lanzar a Citro con una precisión asombrosa y con efectos muy bien perfilados. Además, para los jugadores zurdos, el juego también tiene un detalle al colocar a Citro en el lado izquierdo de la pantalla. Albricitas, Ned Flanders.

CARNIVAL NUEVOS JUEGOS DE FERIA

Puede parecer poca cosa, *pero lo cierto es que* nunca pensamos que un título de juegos de carnaval pudiera dar tanto de sí en una consola. Claro, que eso lo decíamos antes de verlo en Wii.

Y es que cuando probamos «Carnival» en la primera remesa de juegos de la consola de Nintendo, nos sorprendió su propuesta simple, pero efectiva. Un título lleno de minijuegos que logra ese punto que de adicción que tienen los juegos de feria reales: que no dejes de intentarlo hasta que te lleves el peluche. En «Carnival: Nuevos Juegos de Feria», podemos haber perdido algo de ese factor sorpresa (ya son unos cuantos los juegos de la serie), pero sigue enganchando prácticamente como el primer día gracias al uso del mando de Wii. ¿Qué actividades nos proponen esta vez? Pues nada menos que 30 nuevos juegos y atracciones, en los que te llevarás a casa la magia de la feria con diversiones tales como Rebota peceras, Destructor o El Refresco. Entre las atracciones se incluye la famosa Casa encantada, si es que te atreves a entrar o dar una vuelta con los Autos de choque. En total, más de 300 premios a conseguir, que vienen a ser como los logros del juego y que conseguirán que te piques una y otra vez hasta que te hagas con todos ellos. En definitiva, este título no pretende reinventar la rueda, eso lo sabemos todos, pero si te has ido enganchando poco a poco a esta moda del feriante estamos seguros de que piensas igual: que ya iba siendo hora de que ampliáramos el

UP&DOWN

+ Los minijuegos son divertidos y rápidos, además de la adicción de conseguir los 300 premios que hay disponibles.

− Las atracciones podrían tener algo más de potencial, además de que la fórmula empieza a necesitar renovarse.



Compañía: TakeTwo | Género: Minijuegos | Lanzamiento: Noviembre | 3+

DISNEY SING IT PARTY HITS

El gran musical y el karaoke de nunca acabar siguen sumando notas y pentagramas en su gramola.

Véanse antes, también recién salido del horno Disney y pertenecientes a la misma serie «Sing It», el dicharachero «Éxitos de película», que cuenta con las canciones más queridas y recordadas de 20 clásicos Disney: Cenicienta, La Bella Durmiente o Mary Poppins, además de éxitos contemporáneos como Toy Story, Cars, El Rey León, Tiana y el Sapo... Vamos, una filmoteca gloriosa de la fábrica de sueños animados. Aparte, se incluyen los clips originales para dar el cante en solitario, interpretar duetos, competir mano a mano o pasar el micrófono en el Modo Familiar. Por su parte, «Party Hits» incluye canciones y vídeos musicales (hasta una treintena) de artistas tan conocidos como Selena Gómez, Justin Bieber, The Black Eyed Peas, Jonas Brothers, Jordin Sparks, Owl City, Kelly Clarkson, One Republic y Demi Lovato, que de paso nos enseñará los secretos para convertirnos en estrella juvenil. Y, para que no falte de nada, también tendremos las baladas estelares de Camp Rock 2. Muchas opciones y modos de juego (ojo, u oreja, a Sing Off, Performance o Karaoke), look de lo más atractivo y sorpresas a tutiplén (simpático detalle el de incluir efectos de voz que harían las delicias de Phil Spector) le dan caña a un título de buen ver y escuchar. Encima, con temas descargables en el bazar de la PS3. Lo dicho, un dúo tan dinámico que dan ganas de ponerle unos chalecos rojos.

UP&DOWN

+ Completísimo catálogo de canciones para los fans Disney de ayer y de hoy.

− Tampoco ofrece más cera que la que arde. Algunos clips peliculeros requerirían una mano extra de pintura.



Compañía: Disney | Género: Musical | Lanzamiento: Octubre | 3+

PROFESOR LAYTON
Y EL FUTURO PERDIDO

La saga de juegos «El profesor Layton»» ya ha creado escuela y su futuro, aunque esta parte se llame «El futuro perdido», no puede ser más prometedor. Y es que queda aún tres títulos más para la plataforma aún por llegar, uno en preparación para la próxima portátil, Nintendo 3DS, y un cross-over con otra gran saga de DS: «Phoenix Wright». Además, Layton ha creado un nuevo género, la puzzle-aventura, un equilibrio entre acertijos que ponen a prueba nuestro cerebro y una historia llena de misterios sin resolver. La trama de «El profesor Layton y el futuro perdido» comienza cuando el profesor recibe una misteriosa carta escrita por su compañero Luke... enviada desde el futuro. Este Luke del futuro le advierte sobre una terrible calamidad que se ha abatido sobre la ciudad de Londres y por la que se necesita la ayuda del profesor Layton. Las credenciales de «El profesor Layton» son únicas. Ha logrado unir majestuosamente estos dos géneros. La trama es afable e interesante, inspirándose en la novela de misterio clásica con un toque japonés; para el diseño se han rodeado uno de los mejores estudios de animación japonesa, el estudio Gibhli (creadores de obras como 'El Viaje de Chihiro' o 'La princesa Mononoke'). Y los puzzles, además de numerosos, crean una dinámica que incita al jugador a seguir intentándolo a base de una dicotomía entre pistas y premios por resolverse a la primera. Todos ellos, además, vienen explicados correctamente al resolverse. Si algo tiene «El profesor Layton» es que es uno de los juegos pioneros en acercar dos miradas a una misma consola, por eso no extraña pedir la ayuda del familiar, amigo o compañero para resolver ese determinado puzzle que tienes cruzado irremediablemente. ¿El resultado? Una trilogía que gusta a todos, independientemente de su edad y su experiencia en videojuegos.

VALORACIÓN

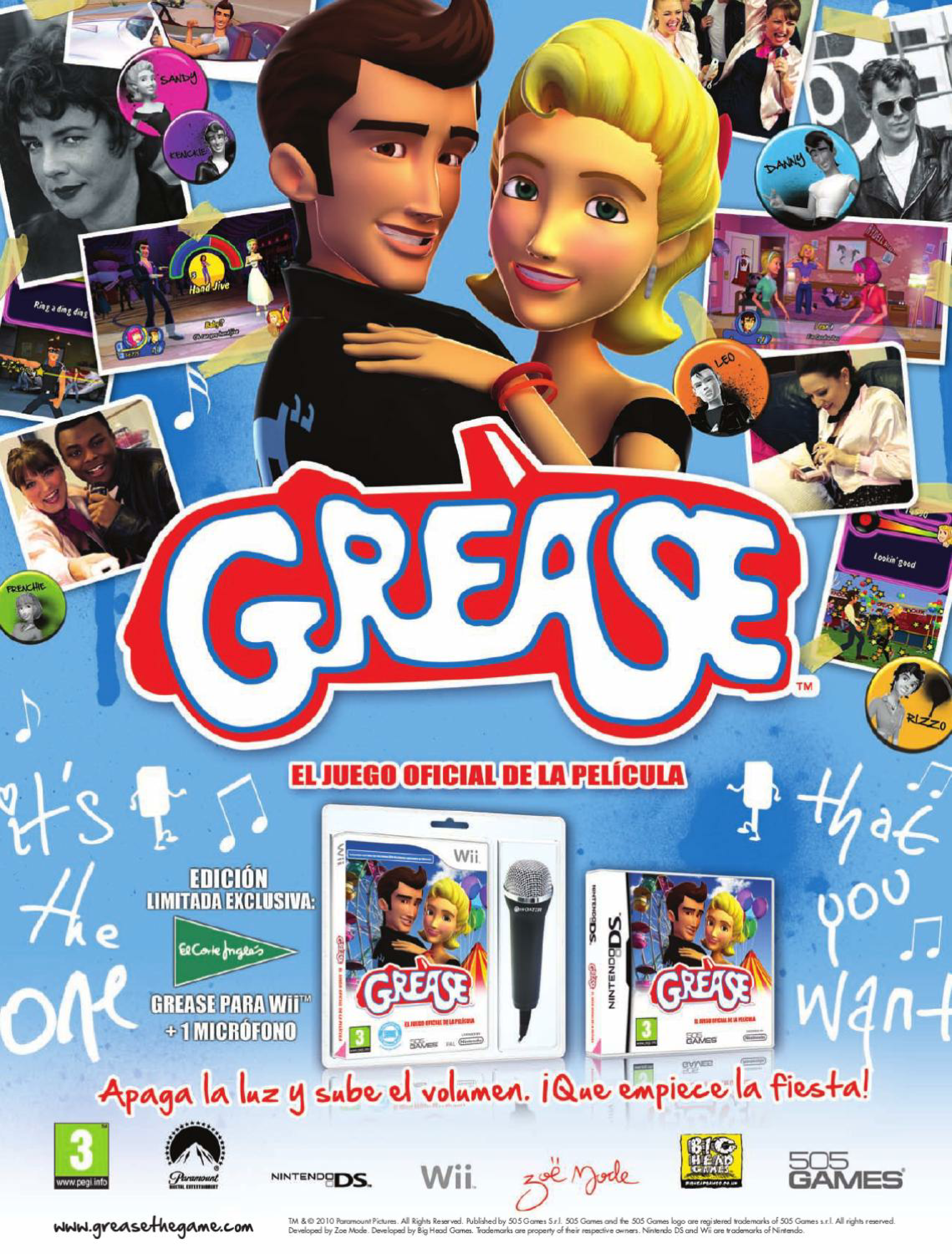
GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

FICHA TÉCNICA

Nintendo
Aventura/Puzzle
Octubre
7+
www.nintendo.es/layton

MAESTRO DEL PUZZLE

Detrás de cada enigma no sólo hay una solución, sino también un creador que plantea el rompecabezas. Y el de todos los que incluye la saga de «El Profesor Layton» está otro profesor, concretamente de la Universidad de Chiba. Su nombre es Akira Tago y es el creador de una serie de libros llamada Head Gymnastics (ejercicio mental) con cientos de puzzles que ya han vendido más de 12 millones de ejemplares. Por otro lado, el músculo del juego es el estudio Level-5, creadores de las dos últimas entregas de «Dragon Quest». Casi nada.


SANDY
KENICKIE
DANNY
LEO
FRENCHIE
RIZZO
Hand Jive
Lookin' good
GREASE™
EL JUEGO OFICIAL DE LA PELÍCULA
it's the one that you want
EDICIÓN LIMITADA EXCLUSIVA:
El Corte Inglés
GREASE PARA Wii™ + 1 MICRÓFONO
Apaga la luz y sube el volumen. ¡Que empiece la fiesta!
3
www.pegi.info
Paramount
NINTENDO DS.
Wii
Zoë Mode
BIG HEAD GAMES
505 GAMES
www.greasethegame.com



SUPER SCRIBBLENAUTS

Fue, sin duda, uno de los juegos que mejor sabor de boca nos dejaron el año pasado. Y no sólo en territorio DS, porque hay que reconocer que la premisa de «Scribblenauts» era epatante y boquiabiertante: poder "construir" tus propias herramientas, armas e ingenios para avanzar por los diversos niveles propuestos y superar los retos y puzzles a los que nos enfrentábamos con mucho humor e inteligencia. Una combinación explosiva que también nos presentaba a un nuevo héroe de cerebro de elefante: el simpático Maxwell que, a pesar de su aspecto inquietante (esa especie de guante de goma para fregar como sombrero) le daba al "tarro" cosa fina.

Pues ahora, como no podía ser menos, la experiencia se multiplica con esta secuela que parte de la misma idea: escribir el concepto que queramos que se materialice en la pantalla (desde una cuerda a un helicóptero, pasando por unas alas, una pistola, un zombi o incluso Dios) para así llegar hasta la ansiada estrella de cada nivel. Todo gracias a los más de 10.000 adjetivos añadidos para poder atinar en nuestras elecciones al máximo (no es lo mismo un oso polar blanco que verde, fiero que tímido), y los 120 niveles nuevos localizados en los lugares más inesperados (un túnel de lavado, una oficina, una fiesta de cumpleaños...) para acometer tareas tan curiosas como encontrar la cura para un virus letal o convertirnos en un ratoncito Pérez a saber para qué. Todo es una sorpresa en este juego. Otra novedad está en los controles de juego, que permiten mover a Maxwell con la cruceta y no sólo con el lápiz, ya que en la anterior entrega a veces iba algo a tirones, y desbarataba algún entramado trabajosamente construido por su ligera torpeza. A darle al coco y al diccionario, listillo.

FICHA TÉCNICA

- Warner Bros Interactive
- Puzzles
- Octubre
- 12+
- www.wbie.com

NIVEL NUEVO

SUPER SCRIBBLENAUTS

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

PERSONALIZANDO

Aparte de disfrutar con los niveles y escenarios propuestos, también podremos crear de la nada nuestros propios territorios para lanzar a volar nuestra imaginación. Gracias al editor de niveles, fabricaremos nuestros desafíos a detalle, con toda la "palabrería" disponible en el diccionario (recordemos que no están permitidos los insultos, jergas ni palabras soeces). Y, además, el sistema de logros también ha mejorado para que nadie se quede sin sus premios centelleantes.

FINAL FANTASY
THE 4 HEROES OF LIGHT

La cantera de «Final Fantasy» es casi como la de Gran Hermano: no deja de producir fenómenos más bonitos que un San Luis y diversos monstruos de la naturaleza.

Aunque, a diferencia de la televisiva, en ésta sí que se "pica la piedra" y se curra cosa fina. No hay más que ver esta nueva versión, donde podremos trabajar en más de 20 oficios (mago negro o blanco, montaraz, alquimista...). Si cundiera el ejemplo, los cuatro millones y medio de parados se disolverían como un azucarillo en las cataratas del Niágara. Al grano, porque estamos ante un juego que se desmarca de las tendencias habituales de su fértil filón DS (no es remake ni saga sino todo lo contrario) y nos ofrece, en forma de spin-off, una vuelta a los orígenes dorados de la saga. Por algo el mandamás es Takashi Tokita, responsable de algunas glorias del RPG ya en territorio Super Nintendo.

Ya ha llovido, sí, pero nunca viene mal darse otro chaparrón como mandan los cánones clásicos: cuatro personajes heroicos embarcados en una aventura "bigger than life", con territorio extenso por recorrer y enemigos a los que aplicar jarabe de palo mágico en ordenado turno de combate. Así, la historia nos traslada al pequeño reino de Horne, con un jovencito Brandt recibiendo el encargo real de salvar a la princesa de las garras de la Bruja del Norte. Junto a otros tres Héroes de la Luz, el chaval empieza un viaje que no desmerece entregas portátiles tan celebradas como «FF III» y «FF IV», con un look excelso obra y gracia de Akihiko Yoshida, un gran arsenal de habilidades mágicas, físicas y de invocación y un sistema de personalización sombrerera casi inagotable, casi tanto como sus chasqueos estratégicos. Bueno, bonito y batallador. ¿Acaso es algo malo que sea algo infantil?





Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

CLÁSICOS POPULARES

Los estándares clásicos de la franquicia de Square Enix se respetan con reverencia aunque no rigidez: un fetén modo multijugador, buena nómina de secundarios (ese ratoncillo resabiado Torte), habilidades a tutiplén (las coronas en vanguardia), manejo sencillo, urbanismo de luxe (Horne, Guera, Liberte, Arbor, Urbeth...) y mucha vida diurna y nocturna en todos sus rincones, con tiendas, almacenes, posadas y hasta mazmorras. Dan ganas de perderse en sus recovecos, que no es poco.

FICHA TÉCNICA

- Square Enix
- Rol
- Octubre
- 12+
- www.ff4heroes.com

GRANDES TÍTULOS PARA DESCARGAR

Los grandes éxtitos de las next gen siguen haciendo recorrido para gozo de propios y extraños, bien recopilados («God of War Collection») o presentados en nuevas expansiones («Undead Nightmare Pack»). También podrás disfrutar de un plataformas de lo más original con «Super Meat Boy». ¡A descargar!

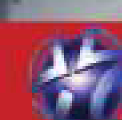

PLAYSTATION Network

God of War Collection

La saga de acción más brutal y espectacular de las consolas de Sony se pone las pilas con un nuevo pack remasterizado en alta definición, ¡ideal para ponerse al día con las aventuras de Kratos!

Muchos de los que descubrieron la serie «God of War» con el tercer periplo de Kratos en PlayStation3 se quedaron con ganas de más. Pues para la próxima entrega va para rato, así a aguantarse. ¿O no? ¡Pues no, porque PlaystationStore acude al rescate! Y es que los dos primeros títulos de la serie ya están disponibles para descargar en un estupendo pack en el que seguirás repartiendo estopa a diestro y siniestro. El pack vale 29,99 € , aunque cada juego puede adquirirse individualmente por 17,99 €. ¡Pero eso no es lo mejor! Estos dos juegos, que originalmente salieron para PlayStation 2, han sido remasterizados en alta definición y con gráficos a 60 fotogramas por segundo. ¡Una ocasión única para volver a disfrutarlos como si fueran auténticos estrenos!

XBOX LIVE arcade

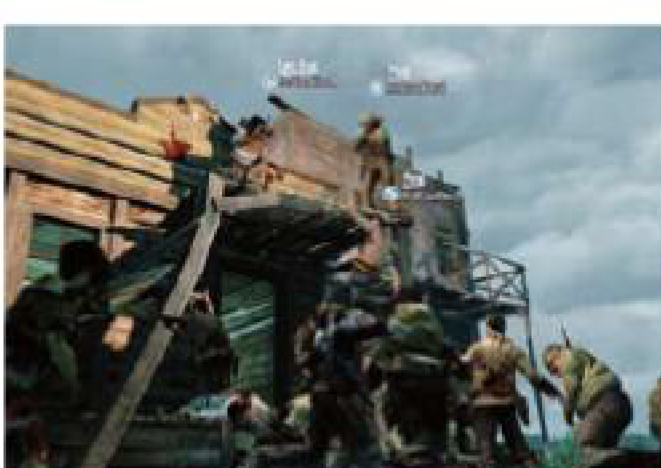

PLAYSTATION Network

Undead Nightmare Pack

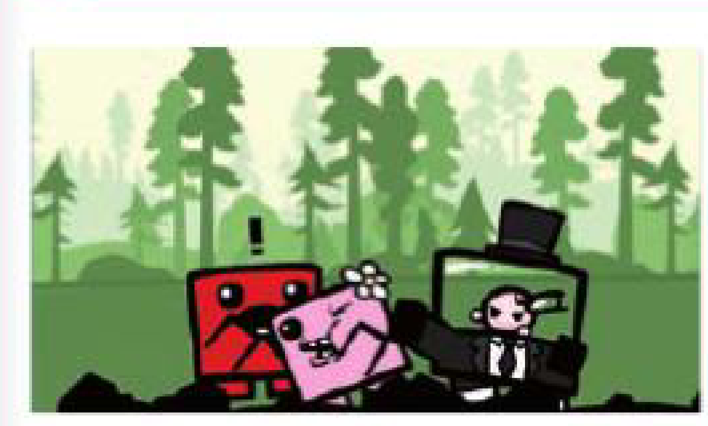
Últimamente tenemos zombis hasta en la sopa. Pues ahora tocan ¡zombis en el Salvaje Oeste! ¡Yeeehaw!

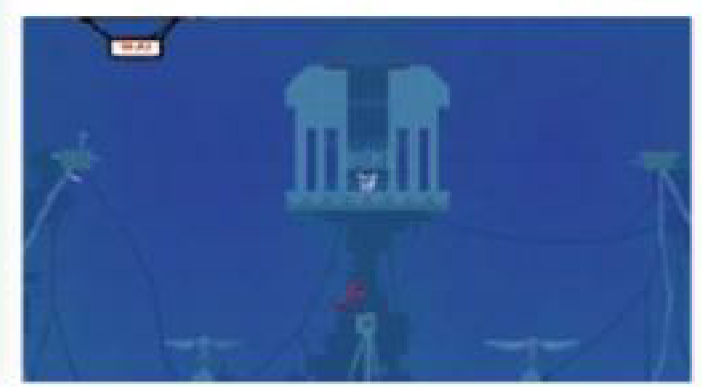
Si te acabaste Red Dead Redemption», ¿no te gustaría volver a calzarte las botas del protagonista y vivir más aventuras? Pues con esta nueva descarga de contenido, el mundo se va a poblar de... ¡zombis! Sí, sí, como lo oyes, los muertos se alzan de sus tumbas, e incluso la fauna se ha visto afectada por esta terrorífica maldición. Tendrás que erradicar la plaga de los pueblos asediados por cadáveres reanimados y acometer nuevas misiones. ¡Así que prepárate para un festín de tiros devolviendo a esos sacos de huesos y carne podrida al infierno! Nuevas armas, monturas épicas con habilidades especiales y montones de personajes conocidos que necesitarán de tu ayuda para hacer frente a esta inquietante epidemia. ¡Una gran expansión, con nuevo modo cooperativo multijugador contra muertos vivientes!





XBOX LIVE arcade





Super Meat Boy

«Super Meat Boy» es un juego de plataformas en el que eres un trozo de carne que intenta salvar a su novia (que resulta que está hecha de vendas) de un feto malvado que lleva esmoquin y va en bote de cristal.

Nuestro héroe saltará paredes sobre sierras y transitará por cuevas y charcos de agujas oxidadas. Cómo no, sacrificará su propio bien para salvar a su damisela. Este título te trae la dificultad tradicional de los videojuegos retro y se centra en la parte esencial de las plataformas basadas en el movimiento y los reflejos. El aumento de dificultad desde el nivel difícil hasta el extremo de «SMB» transportará a Meat Boy hasta hospitales encantados, fábricas de sal e incluso al infierno. Y por si más de 300 niveles de un jugador fueran pocos, «SMB» también cuenta con luchas épicas contra jefes, un sinfín de secretos desbloqueables, zonas de distorsión y personajes ocultos.

Informe D(escarga)

El panorama online está que arde de anticipación con la inminente llegada del esperadísimo «MMO DC Universe Online», que anuncia su desembarco para PlayStation 3 a principios de 2011. ¡Muy pronto podremos luchar codo con codo junto a Batman, Superman, Linterna Verde y otros famosos superhéroes para salvar el mundo! Y es que el tema superheróico está muy de moda, como atestigua el nuevo contenido descargable para «Spiderman Dimensions» , que ofrece un nuevo traje "cósmico" para el trepamuros con sus propios ataques especiales. Está demostrado, oiga, ¡no hay nada mejor que conectarse en línea para hacer de superhéroe por la vida!

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Wii Party (Wii)

Secretos desbloqueables:
Haz lo indicado en cada caso para obtener el avatar correspondiente.

Montaña de regalos+ (en Desafíos). Supera el minijuego Montaña de regalos.
El puente movedizo+ (en Desafíos). Supera el minijuego El puente movedizo.
Almacén de plátanos+ (en Desafíos). Supera el minijuego Almacén de plátanos.
Vista de lince (en Desafíos). Supera el minijuego Los cinco tréboles.

El tramposo (en minijuegos).
Supera los cinco eventos de Juegos de fiesta, es decir: Isla Aventura, Gira mundial, Mii en raya, La rueda de la suerte y El bingo.

Niveles Experto y Maestro de la consola.
Supera en nivel Avanzado cualquier juego que tenga ese nivel de dificultad disponible, y así harás aparecer un nuevo nivel de dificultad para todos esos juegos: el Experto. Luego supéralo también en ese nuevo nivel de dificultad y aparecerá el nivel Maestro.

Halo Reach (X360)

Recompensas Avatar:
Haz lo indicado en cada caso para obtener el avatar correspondiente.

- **Casco de Jun:** Elimina a 100 enemigos en una ronda sin morir en el modo Campaña o Tiroteo.
- **Casco de Jorge:** Obtén un "Killtacular" en el modo Multijugador Matchmaking.
- **Casco de Carter:** Completa una misión del modo Campaña en Legendario sin morir.
- **Casco de Kat:** Venga la muerte de un compañero de equipo en el modo Multijugador Matchmaking.
- **Casco de Emile:** Obtén una medalla "Bulltrue" en el modo Multijugador o Tiroteo en Matchmaking.

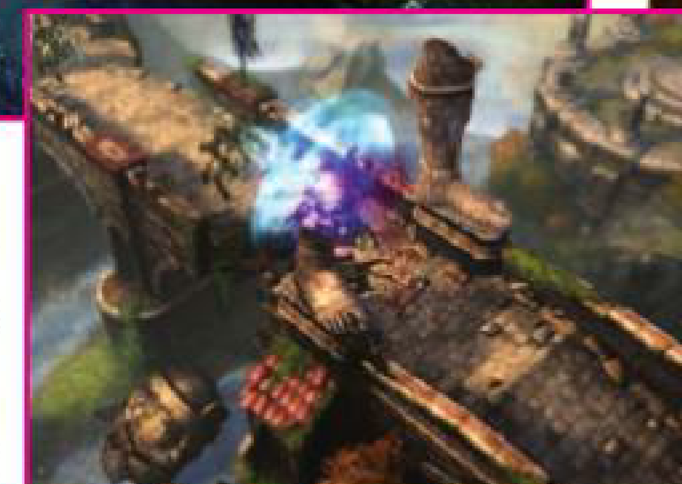
Club de fans

El mundo del PC

También juegos para PC, please. Me encanta «Diablo».
Juan Murcia (e-mail)

No os lo vais a creer, pero el PC es uno de nuestros temas favoritos. Eso sí, es complicado como él solo y requiere de una aproximación muy profunda para sacar todo su jugo. Nosotros ya nos hemos fundido «Starcraft II» y esperamos con ansias la campaña Zerg, en el próximo episodio «Heart of the Swarm», pero Blizzard sigue tan paciente como siempre y ya ha confirmado que tardará algo más de un año en ver la luz. Entre tanto, podremos contentarnos (y vaya cómo) con «Diablo III», que cada vez goza de mejor aspecto y recientemente ha presentado a su cazademonios, demostrando la agilidad y versatilidad que tendrá este juego, por mucho que le llovieran críticas por pecar de clasista y de un diseño demasiado similar a la arquitectura «Warcraft». ¿Qué más se otea en el horizonte? Hace poco nos hemos enterado que «The Witcher 2», un juego que esperábamos multiplataforma, de momento sólo es seguro en PC, por lo que en febrero será la plataforma en la que lo jugaremos, ya que no podemos esperar a continuar las aventuras del brujo Geralt de Rivia. Por último, dos recomendaciones. Para los aficionados a la estrategia, «Civilization V» está arrasando, mientras que en el mundo del MMO la controversia viene con «Final Fantasy XIV», con opiniones para todos los gustos. Habrá que probar y opinar.





Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galería

Ya todo un icono en la DS, al profesor Layton se le echaba en falta que no visitara nuestra Galería. Lo hace ahora estupendamente de la mano de **Jorge López**, de 13 años, que gracias a su dibujo podrá jugar a «Star Wars The Clone Wars: Héroes de la República» para Xbox 360. ¡Que lo disfrutes!



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

NUESTROS CINCO FAVORITOS

1 Halo Reach (X360)
La épica aventura del Equipo Noble es la última entrega de la saga fetiche de Xbox por excelencia que no ha dejado indiferente a nadie.

2 FIFA 11 (Multi)
El mejor fútbol vuelve de la mano de Electronic Arts con un sistema jugable y online que vuelve loco a propios y extraños.

3 NBA2 K11 (Multi)
Con unos gráficos fotorrealistas y un buen hacer en su faceta jugable, «NBA 2k11» demuestra estar en plena forma una temporada más.

4 Castlevania Lords of Shadow (Multi)
Gran resurgir en 3D de una de las sagas más clásicas de los videojuegos, con todo el talento de un estudio de desarrollo español a sus espaldas.

5 Vanquish (Multi)
Lo último de Sega y Platinum Games tiene balas para repartir a diestro y siniestro, y si no nos crees, tan sólo tienes que ver cualquier imagen de este título. ¡Una locura!



Retrato Robo

Michael Jordan

▶ **EDAD:** 47 años, aunque en ‹NBA 2K11› le pillamos bien joven con 23 y con pelo y todo.

▶ **LOOK:** De blanco como local y de rojo como visitante. Vamos, lo normal.

▶ **CURRÍCULO:** Como ser humano (o divino, Larry Bird dixit), ya se sabe: seis anillos, cinco MVPs, catorce All-stars... Como icono de los videojuegos, la cosa tampoco es manca: recordemos sus duelo con el propio Bird en ‹One on One›, sus estrafalarias aventuras en ‹Chaos in the Windy City›, sus pachanguitas con Bugs Bunny y compañía en ‹Space Jam› o hasta sus duelos callejeros en ‹NBA Live 2000›. Sin embargo, en 2004 decidió retirarse también de las consolas y hasta ahora.

▶ **ARMAS:** Inmaculado tiro en suspensión, glorioso "fade-away", visión de juego impecable, intensidad defensiva nunca vista, mates estratosféricos... Su arsenal es ilimitado. Como dijo Clyde Drexler, pensaba que tenía dos mil movimientos letales cuando en realidad eran tres mil.

▶ **FUTURO:** Después de lograr catapultar el ‹NBA 2K11› a las nubes gracias a sus diez partidos gloriosos que podemos recrear (los 63 frente a Boston, los 69 frente a Cleveland, el "doble níquel" contra los Knicks, el partido de la gripe...) y la posibilidad de convertirlo en jugador franquicia de un equipo actual, la verdad es que no queda mucha más tela que cortar. Aunque igual nos sorprende con un ‹manager› sobre su gestión en los Bobcats, o un simulador de póquer...

Te lo dice Galibo ...

Matar a Bambi

Pues después de jugar a ‹Monster Hunter Tri›, le he cogido gusto a esto de cazar y me he agenciado el nuevo ‹Cabela Big Game Hunter 2010› para Wii, con su rifle y todo. Debo admitirlo: el juego no es ninguna maravilla, pero cuando tienes esa escopeta entre las manos, la cosa gana mucho. Eso de acechar a las presas y apuntar con precisión mortal a sus órganos vitales para abatirlas de un solo tiro es una experiencia que hay que vivir. Aquí donde me ven, ya soy el terror de los ciervos. A algunos les darán penita los animales cazados, pero miren, todo esto es virtual, así que no esperen que llore por unos bichos poligonales que ni existen de verdad ni nada. Eso sí, cuando luego llegan los enfrentamientos contra depredadores peligrosos, el instinto homicida del bicharraco se antoja un tanto excesivo, porque la persistencia que pone en tirársete encima aunque lo estés acribillando no es normal. El realismo brilla por su ausencia, pero aquí de lo que se trata es de pegar unos tiritos y pasárselo bien, ¿no? Y sin complejos, que a la madre de Bambi seguro que no la mataron con un rifle de plástico.





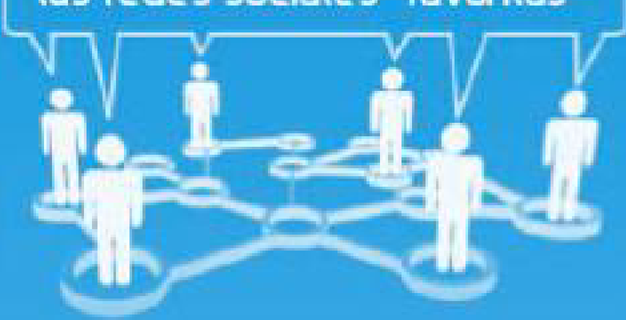
Mario levanta pasiones

A propósito de los 25 años del fontanero bigotudo más famoso del planeta, Mario, dejamos caer alguna noticia a propósito de él ("Una encuesta realizada en Japón por Goo Research muestra que la saga a la que los nipones tienen más ganas en 3D es la del popular personaje de Nintendo, Super Mario. De hecho, ocupa también la segunda posición, con ‹Mario Kart›, y tiene un papel destacado en la sexta, con ‹Super Smash Bros›) y he aquí lo que opinan nuestros amigos megaconsoleros.

Julio Pereznal Vivancel
¡¡¡¡Los japos son unos ñoños!!!

Valeria Mozziola
Pues incluye también a españoles y a argentinos (yo lo soy), pues allá y aquí tienen un tirón entre los jugones increíble. Y el que no se lo crea que mire simplemente las ventas de sus juegos en todo el mundo. A mí me gusta especialmente ‹Super Mario Galaxy›.

Da tu opinión a través de tus redes sociales favoritas



Alberto del Río
Estoy de acuerdo con Valeria, no por nada ya es el personaje más reconocido por todos según dicen las encuestas, por encima de ese tal ratoncito Mickey. ¡¡Mario for Ever!!

Tomás Sánchez Corral
Pues a mí me parece que en Japón tienen un culto a Nintendo increíble, juegos como ‹Super Mario› que cumple sus 25 añitos (hay es nada) es capaz aún de mover masas de ansiosos compradores para adquirir en las tiendas, juegos que han reversionado hasta la saciedad





SPEEDRACER ULTIMAT3 RF PARA PS3

Todas las sensaciones de la F1 a tu alcance

Dale un plus de realidad a tus juegos de conducción gracias al nuevo volante de Ardistel, que ha llevar su volante SpeedRacer un paso más allá y contar con la colaboración de todo un experto en Formula 1 como es Antonio Lobato, para asesorarles en su misión de intentar acercarse lo más posible a las sensaciones de conducción reales de un volante de carreras. El nuevo volante SpeedRacer Ultimat3 RF para PS3 será lo más parecido en el mercado a los auténticos volantes de conducción rápida: El tacto, la entrada de marchas, las sensaciones al tomar curvas, las frenadas... Incluye receptor RF USB con indicadores luminosos de jugador, los pedales de freno y aceleración y cambio de marchas secuencial integrado y un módulo independiente con cambio de marchas automático y freno de mano. además d e vibración. ¿Qué más quieres?

PISTOLA PS MOVE

Adaptador de disparo para PS3



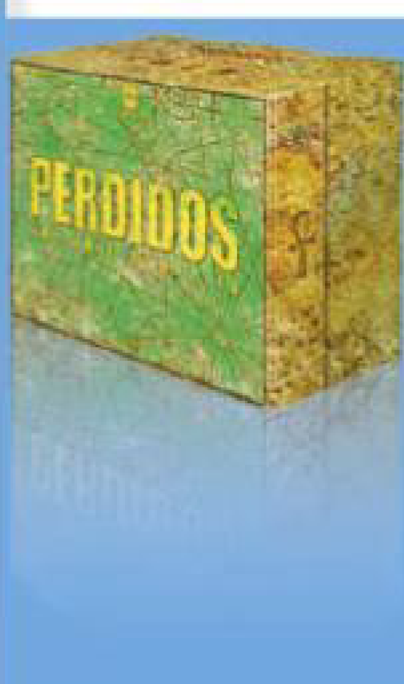
Mejora tu experiencia en tu PS 3 de los shooter como si de una recreativa se tratara. Se trata de un adaptador diseñado para utilizar con PS Move de forma horizontal, que permitirá a los jugadores sujetar el mando de movimiento como si fuera un arma de fuego, facilitando así la tarea de apuntar a los objetivos en los juegos que así lo requieran. Es muy fácil de usar, se acopla al mando y permite un fácil acceso a todos los botones necesarios durante el juego. Con un diseño ligero y muy fácil de utilizar, el adaptador de disparo no necesita pilas ni cables, por lo que te ofrece libertad total mientras juegas a una gran variedad de títulos del género. Sin duda, muy a tener en cuenta.

MANDO WII PLUS

La unión del mando de Wii y el Wii Motion Plus

Si aún no te has pasado al nuevo accesorio de Nintendo que mejora el manejo del mando de Wii en muchos aspectos, el Wii Motion Plus, estas Navidades puede ser el mejor momento, ya que Nintendo pondrá a la venta el Wii Plus, un nuevo mando de Wii que incluye de serie el accesorio Wii MotionPlus. Con este nuevo mando, los jugadores disfrutarán de un increíble nivel de precisión en el juego sin necesidad de contar con añadidos. Disponible en cuatro colores (blanco, negro, rosa y azul), el mando de Wii Plus tiene las mismas medidas que el mando de Wii estándar y es compatible con todos los periféricos que pueden ser enchufados a su predecesor, como el Nunchuk o el mando clásico. Funciona de la misma manera que el mando de Wii cuando tiene conectado el accesorio Wii MotionPlus. Con el mando de Wii Plus los jugadores verán cada movimiento de su muñeca o brazo reproducido con total fidelidad en la pantalla del televisor, gracias a un único y más compacto aparato. El mando Wii Plus está pensado específicamente para los jugadores que tengan títulos como «Wii Sports Resort» y «FlingSmash», puesto que podrán aprovechar al máximo la enorme precisión y el muy realista control de los movimientos, ya que cada swing del palo de golf o cada raquetazo a Zip se refleja en tiempo real y con precisión en la pantalla. Y ojo al futuro, ya que se otea que juegos tan importantes como el próximo Zelda hagan uso de la función Plus del mando, por lo que es un momento inmejorable para hacerse con uno.



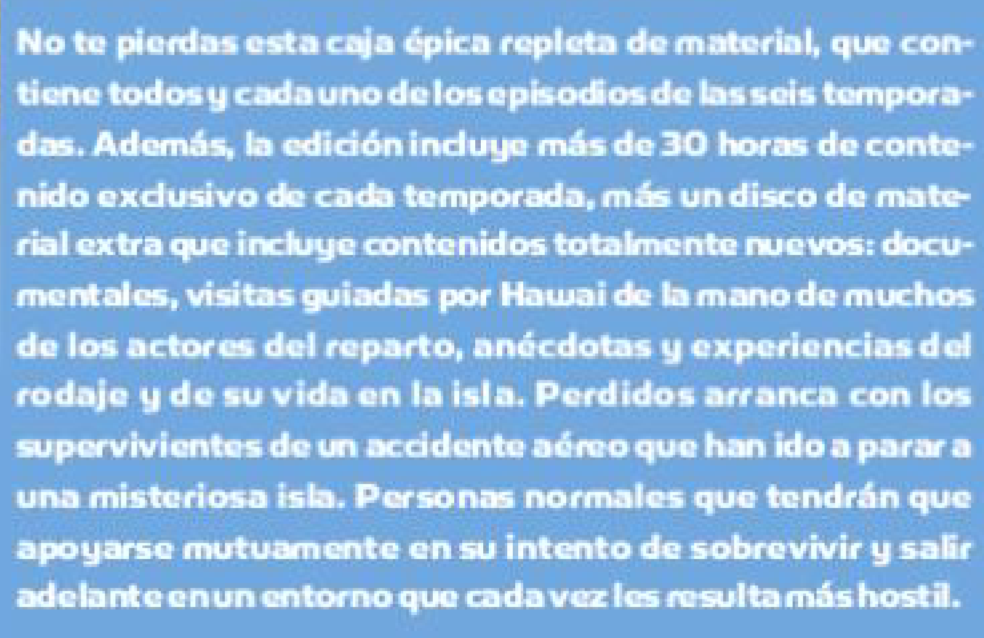


PERDIDOS: LA SERIE COMPLETA



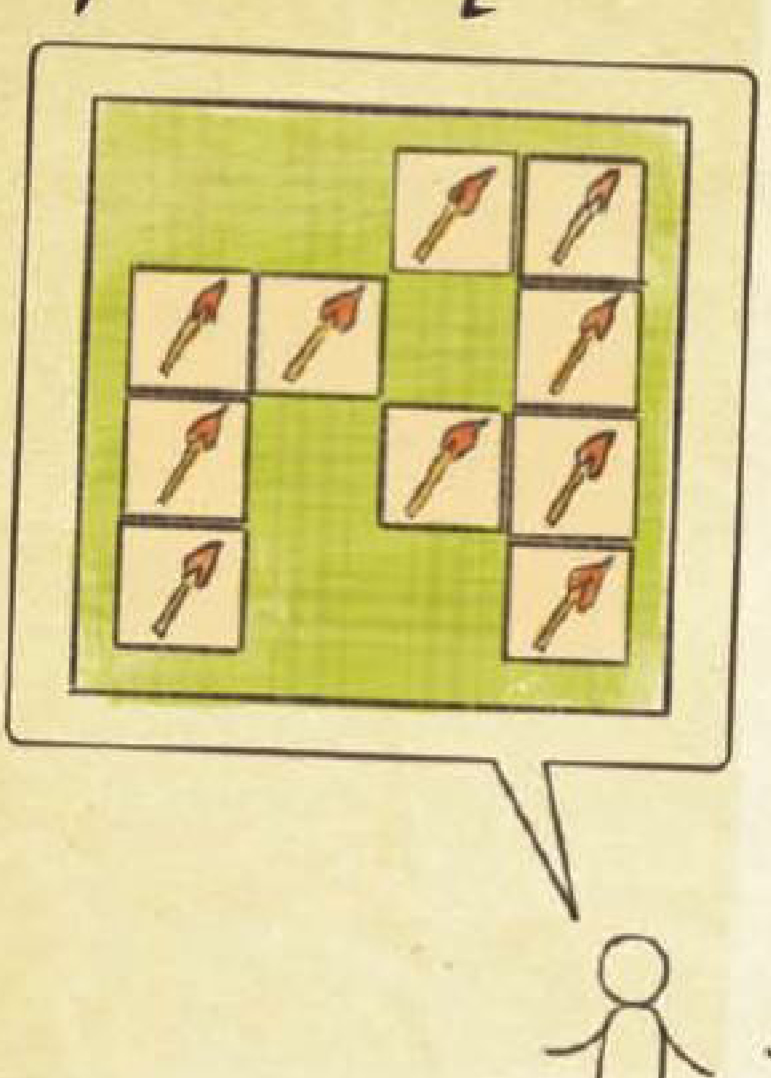
La serie 2.0 por fin completa a la venta

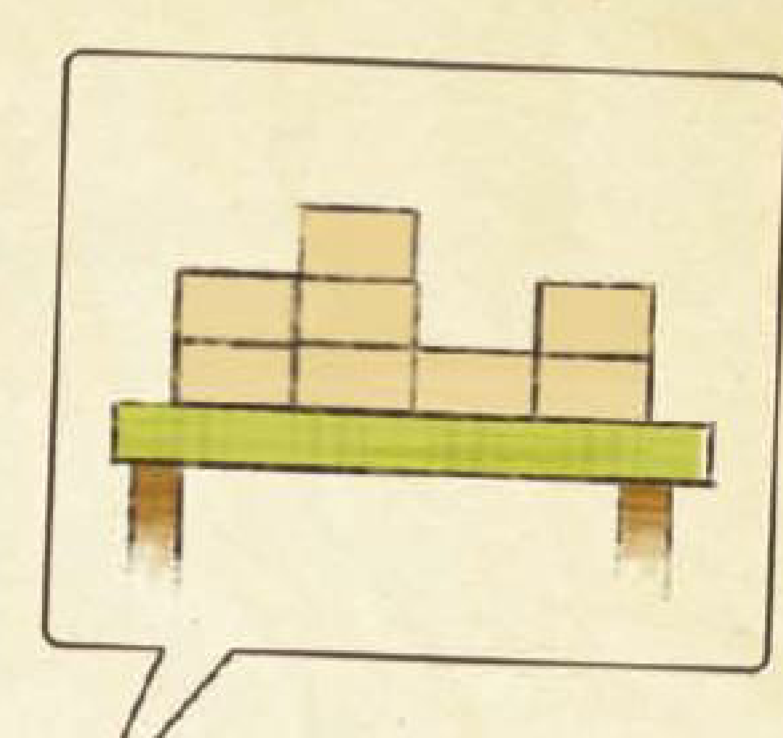
No te pierdas esta caja épica repleta de material, que contiene todos y cada uno de los episodios de las seis temporadas. Además, la edición incluye más de 30 horas de contenido exclusivo de cada temporada, más un disco de material extra que incluye contenidos totalmente nuevos: documentales, visitas guiadas por Hawai de la mano de muchos de los actores del reparto, anécdotas y experiencias del rodaje y de su vida en la isla. Perdidos arranca con los supervivientes de un accidente aéreo que han ido a parar a una misteriosa isla. Personas normales que tendrán que apoyarse mutuamente en su intento de sobrevivir y salir adelante en un entorno que cada vez les resulta más hostil.



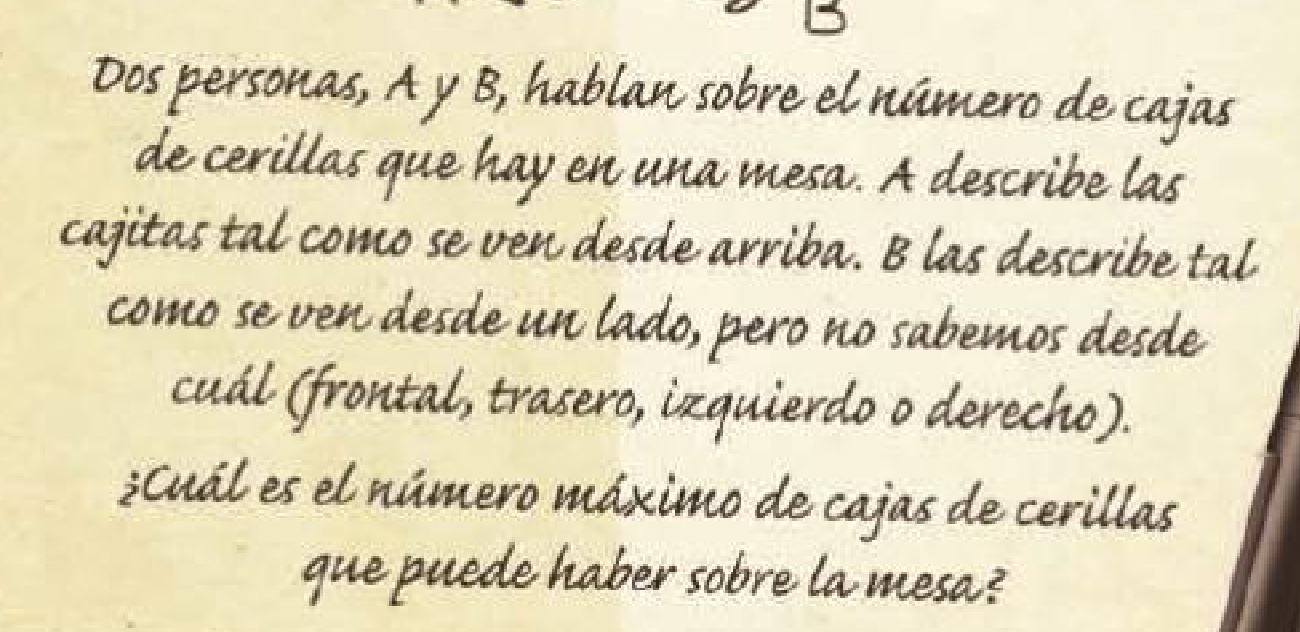

elegante elefante volador
zombie triste flotante
SUPER SCRIBBLENAUTS™
TU IMAGINACIÓN: INFINITAS SOLUCIONES
pollo espacial chiflado
tiburón chiflado furioso
elefante deportista hiperactivo
dinosaurio verde enfadado
www.SuperScribblenauts.com
NINTENDO DS™
12
www.pegi.info
GAMES
SUPER SCRIBBLENAUTS software © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by 5TH Cell Media, LLC. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. All rights reserved.
SCRIBBLENAUTS and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s10)

¡Descubre una de las más de 165 nuevas razones por las que exprimirte el cerebro!









Dos personas, A y B, hablan sobre el número de cajas de cerillas que hay en una mesa. A describe las cajitas tal como se ven desde arriba. B las describe tal como se ven desde un lado, pero no sabemos desde cuál (frontal, trasero, izquierdo o derecho).

¿Cuál es el número máximo de cajas de cerillas que puede haber sobre la mesa?



7
www.pegi.info

NINTENDO DS

EL PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO

¡Resuelve enigmas para salvar Londres!



Ayuda al Profesor Layton y a Luke, su aprendiz, a investigar una misteriosa carta que han recibido del futuro. Viaja en el tiempo, descubre el misterio de la carta ¡y salva a Londres y a su Primer Ministro!

¡Más de 165 nuevos enigmas! Descubre una nueva serie de enigmas, desbloquea características extra e incluso descarga nuevos desafíos semanales. ¡Prepárate para enfrentarte a una apasionante investigación con El Profesor Layton y el Futuro Perdido!



Registra los 3 juegos del Profesor Layton y podrás conseguir este archivador de coleccionista por sólo 600 estrellas.



